PSX EXTREME #71

E3

KOMPLETNY RAPORT

ZOBACZ NAJLEPSZE GRY NA TWOJĄ KONSOLĘ

PSX EXTREME

6.99 w tym 7% VAT

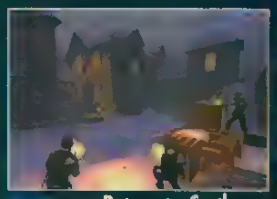
lipiec 2003

71

RECENZJE



Brute Force



PS2 Return to Castle Wolfenstein



PS2 Wakeboarding

CO NOWEGO



PS2 Colin McRae 4



Half-Life 2

INDEX 340896 ISSN 1429-172X

9 771429 172036 07

TEST

GRAMY W SIECI

Xbox czy PS2 ?

EXTREME PARTY 4

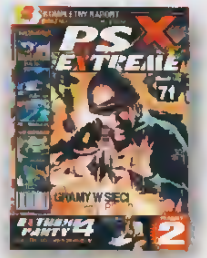
DOROCZNY ZLOT KONSOLOMANIAKÓW

GALERIA DEBEŚCIACKICH LASECZEK Z Z E3

PLAKATY

2

Lipiec 2003 / PE#71

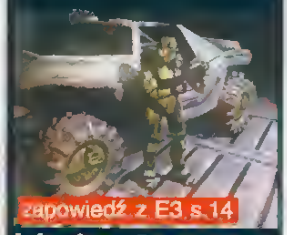


okładka: RTC Wolfenstein (Activision)

polecamy:



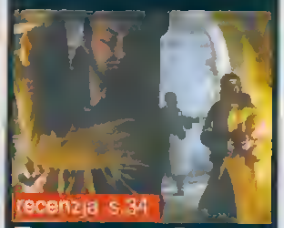
› Half-Life 2



› Halo 2



› Wakeboarding Unleashed



› Return to Castle Wolfenstein



konkursy:

NC ROOM 66
NAJLEPSZE STRONY INTERNETOWE 67
STWÓRZ REKLAMĘ PE 62
TELEXTREME 74, 76, 78
WYGRAJ PADA 66



TO JEST PRZEKAZ PODPROGOW

wYstępniak

ff, ale gorąco .. (HIV to zdejmij tę czarną pelerynę, palancie!) Najgorsze jest to, że pad się niemiłosiernie klei do dłoni. Ludzie wymyślili dawno temu klimatyzację, wymyślili też konsole przenośne, ale w XXI wieku poszli za ciosem i przystosowali do grania nawet telefony. Wszystko gra. Człowiek gra i rozmawia z innym ludzikiem znajdującym się "na drugiej stronie' kuli ziemskiej, obserwuje w co grają jego koledzy z USA, Kanady i Włoch. A to tylko początek wielkiej rewolucji tej gałęzi rozrywki. Nie zdziwię się, jeśli w następnej dekadzie grać będą czajniki (to by było całkiem niegłupie), grzebienie (japońskie) i telewizory. Ups, przepraszam, telewizory w zasadzie już grają. Tym sposobem poszarze się krąg Graczy. Niestety, jednoczesnie widać jak daleko w tyle są polscy klienci, posiadacze konsol. Każdy z Was pewno doświadczył na własnej skórze, jak ciężko jest zdobyć w naszym kraju niektóre, wydawałoby się całkiem pospolite "artefakty" - począwszy od gier, przez gadżety, a na wszelakich usługach skończywszy. Ale pewnie któregos dnia, moze juz niedługo (piszę to w dzień referendum unijnego), Zenek i Władek, bogaci w teorię zaczerpniętą z PE, wstaną z wyra i Zenek pójdzie do sklepu po Xbox Live!, a Władek ściągnie na swoją komórkę SPLINTER CELLa*. Marzenia. Na koniec, zeby Wam michy rozweselić, pozytywna nowina - organizujemy bibę, to znaczy zjazd zlot EXTREME PARTY 4. Szczegóły w dziale "LISTY - SKRZYNKA". Tyle mozemy dla NAS, konsolowej braci, zrobić. Bądzcie z nami, a następnego PE szukajcie w sprzedazy dokładnie 25. lipca, w piątek □

Wasz najukochańszy **Ściera.)**

* Tym tematem zajmiemy się w przyszłym numerze

Hardkor

FULL SPECTRUM WARRIOR 59
MATRIX VS. MATRIX 55
MUZYKA GRACZA 58
N-KLAWE 58
OD GRACZA DLA GRACZY 56
OKIEM MANIAKA 53
SZARA STREFA 52
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 54

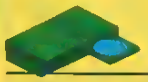


ekspozycja pięknej na E3 s.20

recenzje



ALONE IN THE DARK 42
THE NEW NIGHTMARE 51
CLEOPATRA FORTUNE 42
EQUESTRIAN SHOWCASE 42
HELLBOY 42
KOTOBUKI GRAND PRIX 42
NIGHTMARE CREATURES 51
NIGHTMARE CREATURES 2 51
PUZZNIC 42
SILENT HILL 51



CEL DAMAGE 30
EVIL DEAD: A FISTFUL OF HOOMSTICK 32
FINDING NEMO 41
HULK: UNLEASH THE FURY! 41
INDYCAR SERIES 38
PLAY IT PINBALL 36
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 34
SPEED KINGS 36
THE PINBALL X3 36
WAKEBOARDING UNLEASHED
FEAT SHAUN MURRAY 40
WWE CRUSH HOUR 30



BRUTE FORCE 33
CEL DAMAGE 30
FINDING NEMO 41
HULK: UNLEASH THE FURY! 41
MOTOGP 2 37
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 34
SPEED KINGS 36
WAKEBOARDING UNLEASHED
FEAT SHAUN MURRAY 40



CEL DAMAGE 30
FINDING NEMO 41
HULK: UNLEASH THE FURY! 41
SPEED KINGS 36
WWE CRUSH HOUR 30

POCKET

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW 68
CRAZY TAXI: CATCH A RIDE 72
DONKEY KONG COUNTRY 69
GOLDEN SUN: THE LOST AGE 69
WARIO WARE, INC. 68

on-line

KONSOLE W SIECI 60
ATV OFFROAD FURY 2 (PS2) 64
MECHASSAULT (XBOX) 64
MIDNIGHT CLUB 2 (PS2) 62
MOTOGP (XBOX) 63
NBA 2K3 (XBOX) 64
UNREAL CHAMPIONSHIP (XBOX) 64
WHACKED! (XBOX) 61

DVD

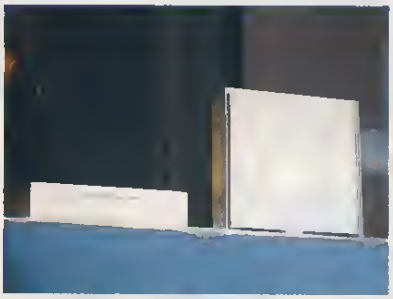
..... 66



Pila

Kombajn zwany PSX

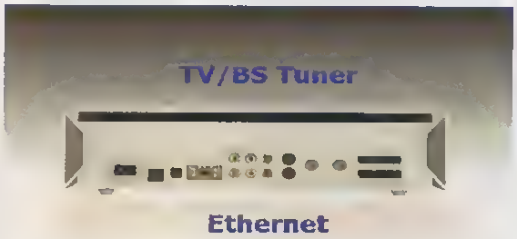
nowe znaczenie kultowego skrótu



Wydawac się moglo, ze SONY po ogloszeniu - przy okazji E3 - projektu przenośnej konsolki PleyStation Portable (PSP) nie będzie w najbliższym czesie w stenie niczym juz nas zaskoczyć Nic bardziej mylnego Pod koniec maja, na specjalnie zorganizowanej w tym celu konferencji prasowej japonski gigant przedstawil światu swoje najnowsze urządzenia, ktore nazwal PSX Tak, to nie pomyłka PSX Bazując ne olbrzymim sukcesie wysłuzonego Szaraka a w duzej mierze jego potocznie używanej nazwie, SONY stworzylo tym razem urządzenie określane przez Amerykanów mianem set-top-box Innymi slowy, jest to sprzęt klasyfikowany jako centrum domowej rozrywki, spełniający kilka różnych funkcji i zamknięty w jednej obudowie Nowy PSX wygląde wręcz dostojnie, tak by mozna go było postawic np obok telewizora, bez obawy, ze zostanie odebrany jako zabawka To nowoczesny, mimowolnie przyciągający wzrok elektroniczny gadzet; zwróć uwagę na estetykę urządzenia, wykonanego z wysokiej jakości matenalów, na jego nowoczesne wzornictwo Sprzęt postawić mozna zarowno w pozycji pionowej jak i poziomej, z kolei płyty wsuwa się w szczelinę umieszczoną na cantralnym panelu - nie ma więc tutaj wyjezdzającej tacki Tyle na zewnątrz, najwyzszy czes zajrzeć do środka

Spacyfikacja techniczna nowago PSX powoduje mocniejsze bicie serca przede wszystkim z uwagi na róznorodność zastosowan Mniej ne mozliwosci, ponieważ nie ma tu zadnych przełomowych rozwiązan - połączono tylko w całość szereg znanych już, oczywiscie w pełni nowoczesnych, technologii, tworząc tym semym multimedialny kombajn W środku zeaplikowano procesory Emotion Engine i Graphics Synthesizer, dzięki czemu PSX pozwoli nam grać we wszystkie gry na PlayStation 2 (stuprocentowa kompatybilność) Porty padów ze względów stricte wizualnych umieszczone są z tyłu, podobnie jak USB w wersji 2 0 oraz slot na Memory Stick czyli przenośne karty pamięci uzywane w wielu najnowszych urządzeniach elektronicznych SONY, np w aparatach cyfrowych Na pozostałe wyposazenie składe się nagrywarka DVD, obslugująca standardy DCD-R, DVD-RW, DVD+RW, twardy dysk o pojemności 120GB tuner telewizyjny i karta sieciowe

Jak sam widzisz, to nie jest konsola, tylko klesyczny set-top-box Japoński producent wyraznie zrasztą odcina się od tago pierwszego okraślenia, jasno stawiając sprawę "za PSX nie odpowiada dział SCE (Sony Computer Entertainment), urządzenie



pochodzi od firmy SONY". Ta "zabawka", bardzo droga i w sumie ekskluzywna rzecz, skierowana jest w nieco inny terget odbiorców, do nieco bogatszych klientów, szukających czegoś więcej niz tylko systemu odpalającego gry wideo Oficjalnej ceny jeszcze nie znamy, aczkolwiek nie ma najmniejszych szans na to, by PSX kosztował na starcie (w Japonii, USA/Euro tradycyjnie dostaną jeszcze wyzszą cenę) mniej niz 600 - 700$, co w przeliczeniu na złotówki daje grubo ponad dwa tysiąca zł. Premiera w KKW pod koniec biezącego roku, Stany Zjednoczone orez Stary Kontynent planowo pierwszy kwertal 2004 () PS Po opublikowaniu przez SONY informacji o sprzęcie, część osob potraktowala go jako PlayStation 3, co oczywiście stenowi totelną bzdurę PSX nie ma NIC wspólnego z PS3, a premiera trzeciego Plejaka najwcześniej w 2005 roku - nic się tutaj nie zmienilo □ [shi]



Jedna z ciekawszych gier na E3

Armed & Dangerous

Mała zegadka co powstanie po połączeniu ton ołowiu oraz humoru na miarę ryja Ściery? Odpowiedź jest bardzo prosta ARMED & DANGEROUS! Pod taką własnie nazwą wylania się nowy as z rękawe LUCASARTS - piakialnie rześko zapowiadający się shooter TPP, z mozliwoscią zmiany widoku na pierwszą osobę (co jednak nieco moze popsuć zabawę) Febula ukazuje historię niczym z "Gwiezdnych Wojen"), określanej dla picu 'based on a trua story" - wcielamy się w gromadkę zwariowanych buntownikow tworzących mini-gang pod kryptonimem Lionhearts, ktorych celem jest dokonanie napadu stulecia podczas gry wokół toczy się mordercza wojna Ty, drogi Czytelniku, kierujesz głównie poczynaniami szefa swojej bandy - klopotliwego Szkota Romana (coz za oryginalne imię, ghe), brnąc przez 21 róznorodnych poziomów,





mając do dyspozycji 17 niespotykanych broni Niezwykłość uzbrojenia polega przede wszystkim na wciśnięciu kilku zajefejnych patentów Dla przykładu podam "Topsy Turvy", gdzie Roman staje na rękach, kamera obraca się do gory nogami przez co wszyscy przeciwnicy spadają na dół (naprewdę lecąc ku górze) Następnie bohater staje normalnie na nogach, grawitacja zostaje przywrocona a wrogowie spadają na ziemie, ryjąc pyskami o ziemię - czujecie bluesa)? Obok neszego lidera "gangu" stoją równiez inni, mianowicie kochający herbatkę robot, książkowy mol oraz obłąkany lunatyk - czyż nie tworzą bandy ne miarę mafii pruszkowskiaj.)? Swoim kompanom będziesz mogł wydawać komandy o ktorych jednak twórca na razie nie wspomnial W zasadzie brak tu jakichś nowatorskich rozwiązań w samej zabawie - ot, mamy rozne misje (np siedzenie w bunkrze z machine-gunem przed łapą, nawalając do przeciwnikow), ale generalnie wszystko skupia się na parciu przed siebie i niszczeniu napotkanych brzydali - wszystko z ogromną dawką humoru Mimo iz miejscami razi enimacja, pod kątem wykonania całosć przedstawia się okazala Nie ma się jednak co oszukiwać, po obejrzeniu dostępnych materiałów prasowych ciężko jest przyrównac graficznie ów tytul choćby do HALO Ale



powiem Wam jadno gra juz posiada NIEZWYKŁY KLIMAT, dający się wyczuć na trailerach (z pewnością głównie za sprawą śmiesznych takstów, non stop wydobywających się z ust bohaterów) ARMED & DANGEROUS zostanie wydany zimą, radzę Wam wypatrywać tego tytułu, gdyz moze on być kolejnym argumentem na kupno coraz bardziej rozkręcającego się Xboxe!□ [play]





Ohayo Nippon

czyli pisane po kilku sake...

Witam w kolejnym "ON" (tym razem po właściwej stronie strony) Niestety, po wysypie "wszelakich wszelekości" i innych nowinek na E3 zbyt wiele ciekawego się nie działo w KKW (Kraj Kompotu z Wiśni) najlepsze rzeczy wydarzyły się na wspomnianych targach Z góry więc gomen' za mizerność informacji W rogu tradycyjnie hostessa tym razem xboxowa żeby choć w tej formie pojawił się X-kloc w "ON", bo jeśli chodzi o konsolkę Billa, to od dawna nie pojawia się on w rankingu Dengeki (50 najbardziej chodliwych gier) Powiem tylko, że ostatnio można tam częściej znaleźć pozycje na Dreamcasta (!) niż Xboxa

Na pewno niejeden każe mi się puknąć w głowę, twierdząc że bredzę, ale NINTENDO podało do publicznej wiadomości, że definitywnie kończy produkcję FAMICOMu (NES) i SUPER FAMICOMu (SNES) Tak, tak te konsolki były przez cały czas produkowane – odmłodzony AV Famicon i Super Famicom Jr produkowane z przerwami odpowiednio przez 10 i 5 lat NINTENDO postanowiło zadziałać bez skrupułów konsolki zostaną wycofane ze sklepowych półek, znikną nawet części zamienne z punktów serwisowych Ech, Japończycy nie są sentymentalni, w lipcu Famicom obchodziłby swoje dwudziestolecie obecności na rynku (pojawił się w Japonii 15 lipca 1983 roku).



CAPCOM zapowiedziało wypuszczenie na rynek "Bio-Hazard Collector's Box" całkiem twarzowego limitowanego zestawku wszystkich "rezydentnych" tytułów na GameCube'a W skład zestawu wchodziłoby BIO-HAZARD 0 BIO-HAZARD, BIO-HAZARD 2, BIO-HAZARD 3 BIO-HAZARD CODE VERONICA "PERFECT VERSION" oraz płyta DVD "Wesker's Report" (dołączana również do pesdwójkowej wersji CODE VERONICA) Zestaw ma się pojawić w Japonii 7 sierpnia, a jeden z 10 tys chętnych (tyle będzie zestawów) będzie musiał wybulić za niego 19 800 jenów

Pojawiła się nowa wersja przeglądarki internetowej dla PS2 - PlayStation BB Navigator Opatrzona numerkiem 0 30 przeglądarka została wyposażona (względem wersji 0 20) w bardziej przejrzyste menusy w przypadku podłączania się do rozgrywki on-line trzy i więcej podmenu zredukowano do jednego Kolejną nowością jest odblokowanie dostępu do ustawień 'PlayStation Emulator' Pojawiły się też nowe opcje do poczty elektronicznej oraz obsługa klawiatur USB Posiadacze PBB mogą ściągnąć nową wersję z Sieci Pod koniec tego miesiąca BB Navigator 0 30 będzie już standardowo dodawany do zestawów PlayStation BB (zastąpi wersję 0 20)

SNK SNK wróciło do życia! SUN AMUSEMENT - należące do japońskiego wydawcy PLAYMORE, a zajmujące się rynkiem arcade - zmieniło 3 czerwca nazwę na SNK NEO GEO INC Stało się to dzięki temu, że PLAYMORE nabyło prawa do znaku SNK oraz Neo Geo - i to już w roku 2001 kupując je od giganta na rynku pachinko - Aruze Jednak aż do tego czasu PLAYMORE nie zdecydowało się na publikowanie pod znakiem SNK/Neo Geo Pierwszą grą wydaną pod szyldem SNK Neo Geo ma być arcade'owa wersja SNK VS CAPCOM CHAOS



Hej, żądni sławy mam coś dla Was! KONAMI rozpoczęło "Your Name in METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES!" – wielką akcję zbierania danych osobowych na popularne wojskowe "blaszki" Wystarczy tylko wejść na stronę http://jpn00.konami.co.jp/products/mgs_tts/, wybrać język angielski (lub japoński) odszukać menu DOGTAG, zgodzić się na warunki regulaminu i wypełnić druczek Jeśli będziecie mieć farta (chodzi o szczęście, nie o pierdla) to jeden z żołnierzy w MGS TTS otrzyma Wasze imię i nazwisko, grupę krwi, datę urodzenia i narodowość Dla przypomnienia, podobne kampanie KONAMI zorganizowało również przy okazji MGS2 i MGS2 SUBSTANCE

Platf.	Tytuł	Wydawca	7.04-1.06
PS1	Tanchu San	From Soft	232,557
GBA	Fire Emblem - Rekka no ken	Nintendo	200 710
PS2	Nettyu! Pro Yakyuu 2003	Namco	180 693
GBA	Made in Wario	Nintendo	177,358
GBA	Tottoko Hamutaro 4	Nintendo	118 166
PS	From TV animation ONE PIECE. GD	Bandai	104,750
GBA	Naruto	Tomy	89 123
GC	Pokemon Box (R&S)	Nintendo	78,433
PS2	DS: Virtue! on Mars	Sega	73,071
GBA	Bokujo monogatari - Mineral Town	Victor	69,313

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier – według Dengeki (tym razem od 7 kwietnia do 1 czerwca '03).



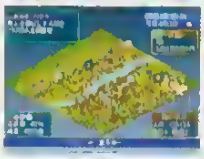
Na łamach "Famitsu Weekly" Hideo Kojima potwierdził fakt, że METAL GEAR SOLID 3 będzie wykorzystywał możliwości PlayStation BB (karta sieciowa i HDD do PS2) Co to oznacza? Ano możliwość ściągania na dysk twardy takich rzeczy jak nowe elementy kamuflażowe i "skiny" dla Graczy Przy okazji wywiadu, Kojima uchylił też rąbka tajemnicy wokół projektu "Metal Gear Solid Online" Nie był zbyt rozmowny, stwierdził tylko, że prace cały czas trwają i nie są tak posunięte, jakby tego oczekiwał Na koniec oznajmił, że nie jest usatysfakcjonowany obecną strukturą rozgrywek on-line, ale będzie pracować nad grami on-line tak długo, jak Gracze będą takimi grami zainteresowani Ale marudzę z tego Kojimy.



Z cyklu "gry ambitne, wielkie, niesamowite, czyli popierdółka numeru" - wytwór ze stajni HAMSTER pod tytułem THE COMBINI 3 Cóż to takiego te 'combini'? Otóż są to bardzo popularne w Japonii sklepiki 'ze wszystkim", która możemy porównać do naszych rodzimych sklepików na stacjach benzynowych, tyle że bez tych stacji Tatatajstwa tego w Japonii jest od cholery i jeszcze trochę, co gwarantuje, że o każdej porze dnia i nocy, na największym odludziu spokojnie zakupimy na przykład polską "zubrówkę" (autopsja) THE COMBINI 3 to nic innego jak symulator w stylu "Pizza Tycoon" – wcielamy się w rolę menadżera, którego głównym celem jest opanowanie całej okolicy i wciśnięcie swoich sklepików gdzie się tylko da Zadania są różnorakie - od zatrudniania pracowników po zamawianie u dostawcy papieru toaletowego, od codzienna harówka kadry kierowniczej Panowie z HAMSTER nie są nowicjuszami w dziedzinie symulacji, popełnili już symulator dźwigu, koparki, stosunków damsko-męskich (wielokrotnie), apteki, stacji telewizji satelitarnej i - mój ulubiony - kolejki elektrycznej w skali N Brakuje tu jeszcze tylko symulatora konika na biegunach, ale nie marudźmy, dajmy chłopakom zadziałać









A na koniec mały newsik ze stajni SQUARE-ENIX - FINAL FANTASY XII trafi do japońskich sklepów jeszcze przed końcem tego roku fiskalnego (w Japonii kończy się 31 marca 2004) Natomiast DRAGON QUEST VIII na bank nie pojawi się w tym terminie, krążą nawet plotki, że japońskim maniakom serii przyjdzie czekać jeszcze ze 2 - 3 lata

To byłoby na tyle Żegnam się staro-japońskim "karate sushi kanmata" □

LOKI

http://www.ohayonippon.prv.pl/



Wiadomości PSX

Jeśli wśród ostatnio wydanych stu gier na Szarako jest tytuł z budżetem większym niż pensja pielęgniarki, to można mówić o dobrej passie PSX'a. W tym miesiącu producenci zaproponowali gry logiczne pozbawione logiki, podobno wykorzystujące tylko 2% mory PSX'a!



Koniec z rankingami na PSX (nie mamy więcej ludzi w ekipie, hehe). Od następnego numeru w konsolometrze tym pojawi się . Zresztą sami zobaczycie. Korzystając z teraźniejszej luki poniżej przedstawiamy Wam w pigułce jedyne trzy gry na PSX, jakie wyszły w ostatnich dwóch miesiącach w Japonii (nawet tam PSX cienko przędzie). A zatem po kolei

Kaitou Apricot (tajemniczy złodziej Morela) (Takuyo) - Przygody najzwyklejszej studentki, która przy okazji jest też . złodziejem (stare rodzinne tradycja Morelów nakazuje 17-latce zajęcie się złodziejskim fachem). Gra obfituje w wątki miłosne i wiele mini-gierek

From TV animation ONE PIECE Oceans Dream (Bandai) - RPGowe przygody Monkey D , chłopaka, który postanowił sobie, że zostanie królem piratów. Jak to sugeruje tytuł, gra na podstawie anime, rozgrywającego się u schyłku ery piratów

Great Detective Conan - Trick trick vol. 1 (Bendai) - Gra na podstawie popularnego w Japonii anime. Wcielamy się w rolę młodocianego detektywa który musi rozwiązać cholernie wiele zagadek logicznych (w które gra obfituje)

Wszystkich zainteresowanych ewentualnym importem owych tytułów ostrzegamy, żeby nie marnowali czasu i pieniędzy, a potrektowali to jako normalną ciekawostkę [loki]

Kumple Ściery ponownie uderzają! [Ś: he? Ja ich nie znam ;]

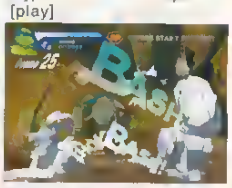
Teenage Mutant Ninja Turtles



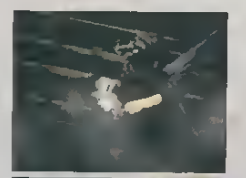
Cova-bunge!!! Czterech niezmordowanych, zielonoskórych bohaterów ponownie uderzy w wersji grywalnej! Wszystko ze sprewą wspaniałego KONAMI, które będzie probowało przywrócić do zycia nieco zapomniane Wojownicze Żółwie Ninja - z myślą o wszystkich konsolach N-G oraz handheldzie od wielkiego "N"! Jak mozne się domyslec, nie będzie to gra logiczna, wyścigi czy rozbudowany RPG. Ot, stary jak świat, ale nejbardziej przemawiający do owego tytułu gatunek trójwymiarowy beat em up. Z peplaniny twórców zachwalających nowy tytuł pod niebiosa, wiadome jest kilka rzeczy. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES dostarczy nam 35 pod-poziomów zawartych w 6 wielkich, potężnych levelach - sporo, In plus Sterowanie przypominac ma stare, rajcujące "chodzone nawalenki" - ot, 3 przyciski na krzyż (słaby atak, mocny atak, skok), które mozne będzie łączyć grając w kooperacji z kumplem w dodatkowe combosy. Oprócz planowanej sesji Motion-Capture, znanych postaci z uniwersum TMNT (Splinter, April O Neel, Shredder itd), pewne jest jedno będzie cel-shadingowa grafika. Największą bolączką okaze się prawdopodobnie brak trybu gry dla 4 Graczy, co trochę rozczarowuje. Miejmy jednak nadzieję, ze do października (data wydania) ten stan rzeczy się zmieni, a my nie dostaniemy kolejnej średniej pozycji, na co się niestety zanosi (tfu, tfu, wypluwam te słowa) □ [play]



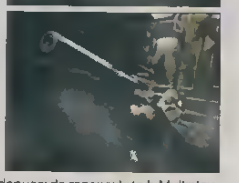


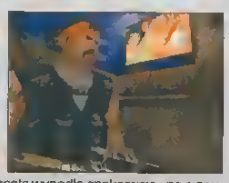


Piguła...



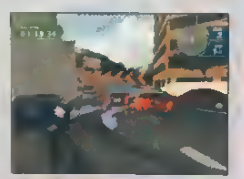
Znamy już oficjalny tytuł kontynuacji przygód Sama Fishera. SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW bazuje w ogromnej części na rozgrywce z 'jedynki' interesujący natomiast jest fakt potwierdzenie przez UBI SOFT wrzucenia opcji gry przez internet na specjalnie przygotowanych do tego mapach. Nie określono jeszcze ilu Graczy maksymalnie dopuści do rozgrywki tryb Multiplayer nie sugerują się też zdjęciami, to tylko pięknie wykonane artworki. Gra planowo powinna zatrząść rynkiem zaraz na początku 2004 roku, a wydawca liczy ze pobije sprzedaż oryginału, którego już ponad milion kopii znalazło nabywców na całym świecie [shi]





To pewne potwierdzone, wspaniałe COUNTER STRIKE przaniesiony zostanie ostatecznie na konsolę MICROSOFTu. Podczas E3 zaprezentowano wczesną wersję i konwersja z pecета wypadła znakomicie - po pierwsze gra nie straciła nic ze swojego uroku, po drugie dostępne będą wszystkie tryby zabawy z PC, a po trzecie i ostatnie także tutaj znakomicia sprawdza się system komunikacji głosowej za pomocą headsetu. Z nowości doszedł widok TPP uskuteczniany głównie przy celowaniu i rzucaniu granatami. Największym problem wydaje się być tylko podobnie jak w UNREAL CHAMPIONSHIP sprawa sterowanie - cóż, na padzie nie da się zapewnić w strzelaninach FPP tak dużej precyzji jak przy użyciu tandemu klawiatura i myszy. Pozostaje mieć nadzieję, że do końca bieżącego roku. Huh! [shi]





Wchodzący 26 września na ekrany polskich kin film "The Italian Job" pojawi się nieco wcześniej, bo już pod koniec czerwca w wersji elektronicznej. Może pamiętasz jeszcze THE ITALIAN JOB z Szaraka całkiem niezłą, spokojnie do przełknięcia bez zagrychy podróbkę seni DRIVER? Tym razem CLIMAX do spółki z EIDOSem przygotowali wersję na maszyny nowej generacji, pozwalając raz jeszcze wcielić się w rolę Charlie'go Crokera, szefa jednego z gangów. Piętnaście misji w trybie Story Mode oznacza przebrnięcie przez większość filmowych wątków, polegających głównie na widowiskowych ucieczkach przed policją i wprowadzeniu zamętu na ulicach Los Angeles. Wszystko fajnie. Mini Cooper też daje radę, tyle że w ruchu gra wygląda biednie i jeśli nia usprawnią engine u [shi]



konsolo-METR

SONY mimo potężnych zysków i dominującej pozycji na rynku wciąż szuka nowych rozwiązań. Ogłoszenie w odstępie zaledwie dwóch tygodni urządzeń takich jak PSP oraz PSX oznacza jeszcze bardziej agresywną politykę. A na E3 tradycyjnie serie MGS i GT, tradyrynie też zrabiły swoje.



Polski oddział SONY obniżył cenę konsoli PlayStation 2! Od 19 maja sprzęt jest dostępny w polskich sklepach ze 999 zł, do nabycia są również specjalne zestawy konsola plus gra promocyjna za 1049 zł lub konsola plus karta pamięci BMB za 1059 zł. Warto jednocześnie przypomnieć, że po E3 drugi Soniak potaniał też w Stenach Zjednoczonych, cena spadła z pułapu 199$ do 179$, czyli w przeliczeniu na złotówki niespełna 700 PLN-ów. Tylko się cieszyć i kupować. [shi]

Hideo po wydaniu drugiej części zapowiadał, że definitywnie kończy z seną MGS, a tymczasem gry z udziałem Snake'a wyrastają jak grzyby po deszczu. Po MGS3: SNAKE EATER (PS2) oraz MGS: THE TWIN SNAKES (GCN) niemal pewne już jest, co nieoficjalnie przyznało podczas E3 samo KONAMI: że Kojima pracuje równocześnie nad METAL GEAR ONLINE! Szczegółów brak i można jedynie domyślać się, że MGO bazować będzie na silniku wykorzystanym w części trzeciej. [shi]

Jak to jest, że Amerykanie, a co za tym idzie Europejczycy nie znają jeszcze nawet choćby przybliżonej daty wydania FINAL FANTASY XI, z kolei w Japonii już potwierdzono premierę FFXII, w dodatku jeszcze na koniec tego roku? Tym zabawniej brzmią słowa wysoko postawionych w SQUARE ENIX osobistości, jakoby firma zamierzała większą uwagę poświęcać zachodnim rynkom zbytu. Oby. [shi]

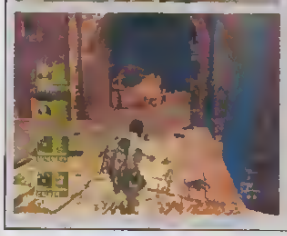
Kleju w wojsku: Saddam w patrzasku

Conflict Desert Storm 2



Bolączką współczesnych gier wideo jest syndrom kiepskiego sequela. Miejmy nadzieję, że w przypadku CONFLICT: DESERT STORM II - BACK TO BAGHDAD pojęcie "syndromu sequela" nabierze pozytywnego znaczenia. Pod kątem rozgrywki nic się praktycznie nie zmieni, nadal mamy do czynienia z shooterem TPP, w którym kontrolujemy grupkę czterech żołnierzy, wykonując kolejne misje w imię ojczyzny. Po operacji w Zatoce Perskiej z części pierwszej, nadszedł czas na fikcyjny konflikt szturm na Bagdad. Spodziewać się możemy ciekawych misji, ton zużytego ołowiu, a także uzbrojenia, jakim obecnie dysponuje U.S. Army. Dodatkiem będzie możliwość walki czołgami, co rzutuje na nieco odmienne rozwiązania w kwestii potyczek z nieprzyjaciółmi. Na razie tyle jest wiadomo na temat zabawy, o wszelkich innowacjach twórcy tymczasowo nabrali wody w usta. Dostępne są za to screenshoty i pierwsze zajawki, pokazujące jak wiele zostało poczynione w kwestii oprawy A/V. Przede wszystkim oczy radują świetne teksturki, bogactwo szczegółów w otoczeniu, spektakularne wybuchy, a także ultrapłynna animacje! Pod kątem wizualnym będzie niezwykle smacznie, zdrowo i sugestywnie! Gra trafi do sprzedaży "na Gwiazdkę". □ [play]







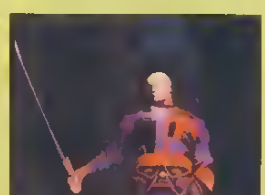
Producent: GOTHAM GAMES
Data wydania: KONIEC 2003

Piguła... krótko i na temat

Na 9 lipca zapowiedziana została premiera nowego projektu europejskiego oddziału SONY, o którym pisaliśmy dzieląc się wrażeniami już kilka miesięcy temu, w ubiegłorocznej relacji z ECTS-u. Chodzi o Eye-Toy. Cóż to takiego? W zestawie znajduje się płyta z grą (EYE-TOY PLAY) oraz specjalna kamera z wyjściem USB, opracowana dla konsoli PS2. Po podłączeniu kamery obraz wyświetlany jest na ekranie telewizora - widzisz samego siebie w grze! Do wyboru w Eye-Toy będzie kilka mini-gier, m.in. miksowanie a la dj, kung-fu, żonglowanie piłką, boks, czy najśmieszniejsze z nich zmywanie okien. Wyobraź sobie jak to wygląda: na ekranie widzisz brudną szybę i musisz tak machać ręką (w powietrzu! Kamera rejestruje i przenosi ruchy na ekran TV), by przetrzeć i wyczyścić całą jej powierzchnię. Będzie również możliwość nagrywania kiepskich filmów wideo na kartę pamięci oraz nakładania specjalnych efektów na obraz. [shi]

Powstaje piąta część gry z udziałem Tony'ego Hawka. Zaskoczenie dopadło wszystkich podczas E3, kiedy chłopcy z NEVERSOFT zaprezentowali krótki trailer wideo dający przedsmak tego, co nadejdzie już pod koniec października bieżącego roku. TONY HAWK UNDERGROUND (na wszystkie trzy Next-Geny) to niemal całkowite zerwanie z dotychczasowym wizerunkiem serii. To gra przygodowa, w której wcielając się w postać lokalnego, nieznanego nikomu skatera i punka w jednym, będziesz biegał po mieście wypełniając kolejne cele określone linią fabularną. Po mieście można chodzić pieszo, jeździć motocyklami, furami, BMX-ami, a nawet gokartami! Kolejne wątki scenariusza przemienią naszego bohatera w sławnego i bogatego deskorolkowca posiadającego tytuł skatera roku w kieszeni. Ponadto opcja tworzenia trików oraz przydzielania im nazw, budowa własnych skateparków, tryb on-line ba! będzie można nawet wkleić skaterowi obrazek własnej twarzy. Zdjęć na razie brak, zapowiada się rewelacja! [shi]

Smutna wiadomość dotarła od chłopaków z BLIZZARDa i niestety firma kontynuuje w tym względzie pecetowe tradycje - premierę gry STARCRAFT GHOST (wszystkie trzy Next-Geny) przesunięto na 2004 rok. W oficjalnym oświadczeniu prasowym wyczytać można, że "chcąc zachować najwyższą jakość cechującą oryginalnego Starcrafta, zmuszeni zostaliśmy przedłużyć developing przynajmniej do grudnia 2003". BLIZZARD zawsze dba o swoje produkcje i dopieszcza je do granic możliwości - to jakiś niezaprzeczalny, ale trzeba się przez to solidnie uzbroić w cierpliwość. Dość napisać, że np. ostatnie genialne dzieło jakie wyszło spod ich ręki, Warcraft 3, planowo zadebiutować miało w 1999 r., a do sklepów trafiło niespełna 12 miesięcy temu. [shi]



W formie wyłączności trafi do posiadaczy drugich Soniaków SEVEN SAMURAI 20XX, gra mocno zainspirowana filmem "Siedmiu Samurajów" Akiry Kurosawy. Tytuł sugeruje umiejscowienie akcji w bliżej niesprecyzowanej przyszłości, fabuła mówi zaś o bohaterze imieniem Natoe, który wyrusza podjąć walkę z maszynami atakującymi ludzkie miasto. Przyłączy się do niego jeszcze sześciu innych bohaterów, tworząc razem grupę siedmiu.

Pionier sieciowego grania na PS2, podejście drugie

Socom II: US Navy Seals



Producent: SONY
Data wydania: LISTOPAD 2003

W popełnionej miesiąc temu recenzji pierwszej części gry, która dopiero niedawno ukazała się w PAL-u, dość jasno nakreślony został jej obraz średnio udany taktyczny szuter, który namieszał na amerykańskim rynku przede wszystkim dzięki obsłudze - jako pierwszy na PS2 - potyczek w Internecie. W dodatku headset złożony z mikrofonu i słuchawek, przeznaczony do komunikacji głosowej, zrobił swoje. SONY doskonale zdawało sobie jednoczesnie sprawę, ze część pierwsza ma kilka niedoskonałości i czym prędzej zaatakuje sequelem. Wszelkie uwagi oraz sugestie Graczy trafiły bezpośrednio do developera, ZIPPER INTERACTIVE, który za zadanie dostał usprawnić przynajmniej dwie najczęściej poruszane sprawy: sterowanie, tak by zapewnic w SOCOM II większą niż dotychczas precyzję celowania, a także problem cheatowenie gry podczas zmagań on-line - pojawili się bowiem na serwerach ludzie oszukujący za pomocą różnych sztuczek, dzięki czemu np. kontrolowana przez nich postać może poruszać się kilka razy szybciej niż pozostałe. Tacy "gracze" (celowo z małej litery) psują tylko rozgrywkę wszystkim chcącym normalnie się bawić - sam podczas zmagań do zamieszczonego w bieżącym numerze testu on-line odczułem to na własnej skórze. Kilka uwag od Davide Seersa, głównego producenta obu części: "Mieliśmy tylko niespełna rok na przygotowanie sequela, to fakt, przy czym mamy tu zdolnych ludzi, którzy w czasie tych kilku miesięcy nanieśli znaczące zmiany - i to nie jest tylko zwykła kontynuacja z nowymi mapami czy usprawnionym sterowaniem. Wrzuciliśmy dwanaście misji w trybie Single, rozgrywanych w różnych miejscach na świecie, np. w Algierii, Albanii, Rosji, a nawet w Brazylii, przebudowaliśmy silnik gry tak, ze są w SOCOM II mapy w terenach miejskich, otwartych, są poziomy wewnątrz budynków". Od siebie dodam, ze będą nowe tryby on-line (szczegółów juz brak), ponadto wrzucona zostanie tzw. "friends lists" - opcja tworzenia osobistej listy znajomych ze świata SOCOM, dzięki niej zobaczysz np. czy dana osoba jest obecnie zalogowana na serwerze, a jeśli tak, to na jakiej mapie gre. Szczegóły ne ten temat w tescie gry przez Internet na konsolach, system Xbox Live juz teraz umożliwia podobne rozwiązanie. Graficznie duzo konkretniej, ale tez nie ma co wpadac w przesadny zachwyt - więcej obiektów, dokładniej wykonane środowisko gry, no i - za co zwłaszcza mają buziaka! - o niebo lepsze niż w "Jedynce" animacja postaci. Arsenał broni zwiększył się niczym brzuch nastolatki po "samotnych" wakacjach: są shotguny, karabiny maszynowe, snajperka, radiowo detonowane miny, ładunki wybuchowe i najnowsze wojskowe osiągnięcia określane mianem LAW (Light Armored Weapons). Przy zabawie on-line to będzie jeden wielki dym!□ [shi]



wspaniałych - taka japońska bajka podejmująca temat walki dobra i zła, podpięta pod ramy futurystycznej wizji kolejnego zmierzchu rasy ludzkiej. Sporo akcji, kopiującej najlepsze pomysły z SHINOBI i DYNASTY WARRIORS (zbliżony klimat rozgrywki), filmowy scenariusz, ambitna muzyka plus czuwający nad projektem Kurosawa junior, syn reżysera. SAMMY STUDIOS planuje premierę wiosną przyszłego roku. [shi]







dzisiejszy, że sterując jednym z nich, imieniem Jake, odbędziemy wycieczkę po kilku stanach USA, a przygoda ma na celu wytropienie suczki Daisy. Fabuła godna Oskara. Można biegać, szczekać, skakać, podnosić w zębach różne przedmioty, a nawet rozpoznawać zapachy. I jeszcze jedna ciekawa rzecz: widok FPP przedstawiony z oczu psa. Coz, był już symulator komara, czas na psa... [shi]

Zapowiadana na japońskim rynku od ponad roku seria klasycznych gier SEGI, nazwana 'Sega Ages', doczeka się wreszcie z dniem 26 czerwca premiery kilku pierwszych tytułów: PHANTASY STAR GENERATION ONE, MOTO GP oraz FANTASY ZONE. Gry określane są mianem niskobudżetowych i cena całego zestawu nie powinna przekroczyć sumy 20 - 30$ (60 - 120 zł). Od oryginalnych produkcji sprzed lat różnią się podrasowaną nieco oprawą graficzną, przy czym zmiany te są bardzo delikatne, nie licz na polygonalna środowisko. Ot, taki wyciskacz kasy dla sentymentalnych Graczy. Na razie nie potwierdzono chęci wydania 'Sega Ages' na rynku amerykańskim, ani tym bardziej w Europie. [shi]



Na 12 września planowany jest mocno oryginalny tytuł, w którym dostaniesz jedyną w swoim rodzaju szansę przeobrażenia się w... czworonoga. W DOG'S LIFE zamieniamy się w psa! Do wyboru będzie cała masa psiaków różnych ras, od potężnego buldoga po maleńkiego jamnika. Wiadomo na dzień

Propozycja dla miłośników gier z gatunku symulator pomidora i posiadaczy GCN a w jednym TDK MEDIACTIVE przymierza się do wypłucia na rynek TONKA RESCUE PATROL, pierwszej gry z serii przeznaczonej stricte dla konsoli Big N. Co w środku? Cztery różne środowiska oraz szereg akcji ratunkowych w formie kolejnych misji: gaszenie pożarów, wyciąganie rannych w wypadkach samochodowych, ale też jest i pościg za piratami drogowymi. Zadania aktualizowane są na bieżąco, przykładowo jadąc do pożaru trafisz na zwalone na drogę drzewo i by ruszyć dalej musisz najpierw ściągnąć buldożer usuwając przeszkodę. Gra dla dzieci i prawdziwych entuzjastów, ale przy niewielkiej liczbie gier na GaCka od 3rd party dev warta wzmianki. [shi]





SKYNET

PlayStation 2
999,-*

- sprzedaż wysyłkowa dostawa 24h
- dowóz na Dolnegośląsku
- raty
- profesionalny serwis
- skup PlayStation

Psone 369,-

AKCESORIA Ps2

Memory Card BMB Sony	99,-*
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Pilot DVD	49,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-

PlayStation 2
999,-*

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

konsolo-METR

Tegoroczne E3 zaliczone do korzyści MICROSOFTu, bez dwóch zdań. Nie tylko świetne sequele, ale i walczące z brakiem pomysłów FABLE oraz B.C. Amerykański gigant inwestuje coraz większe sumy w system sieciowy Xbox Live, udało mu się też prawdopodobnie wyrwać SONY serię GTA.



TAKE2 z końcem maja nieoficjalnie przyznało, że do podpisanej wcześniej, lukratywnej umowy z SONY wprowadzona zostały poprawki, informując tym samym, że być może któraś z części GTA pojawi się na Xboxa. Przypomnijmy, że wcześniej kontrakt dawał, aż do grudnia 2004 roku włącznie, exclusive na wszystkie tytuły z serii GTA konsoli PS2. Jaffrey Lapin z TAKE2 zaznaczył, że powstaje już gra tworzona przez ROCKSTAR/TAKE2 i jej premiera zaplanowana jest na czwarty kwartał roku fiskalnego (co dla ROCKSTAR oznacza okres od listopada 2003 do stycznia 2004). Wprawdzie nie zostało to powiedziane wprost, ale jednocześnie dane wyraźnia do zrozumienia, że chodzi o GTA. Jeśli plotka się potwierdzi, a wszystko na to wskazuje, być może jeszcze przed Gwiazdką dostaniemy usprawnioną wersję GTA3 lub CTA: VC działającą na konsoli MICROSOFTu. [shi]

Nowym sieciowym projektem firmy Billa będzie XBOX MUSIC MAKER, pakiet pozwalający (za cenę niespełna 40$) zamienić się w domowego 'dejota'. Oczywiście umownie, chodzi bowiem o obróbkę plików mp3, miksowanie dźwięku z obrazem, np. zdjęć w postaci cyfrowej, a nawet na amatorskie zabawy w karaoke. Na razie nie potwierdzono MUSIC MAKERa w Europie, wszystko zależy od tego czy pomysł przyjmie się w USA. [shi]



"Mały" chce namieszać w gatunku

Tork



Nie ma dobrych platformerów na X-a, bo przecież średnio udany, mocno nietypowy BLINX nie stanowi żadnego wyznacznika. Miłośnik biegania, skakania i "zbierania popierdołek" może baz przeszkód zagrywać się na PS2, ale jeśli akurat takowej konsoli nie posiadasz... Hmm, znów nieco udziwniony bohater. Podstawą udanej platformówki od zawsze była jakaś sympatyczna, jajcarska postać, z którą niejako można się "zaprzyjaźnić" w czasie gry, tymczasem w ostatnim okresie trochę brakuje autorom dobrych pomysłów. TORK, jak głosi oficjalnie notka w press packu, to "młody, nieustraszony jaskiniowiec", który za pomocą magicznych sił potrafi przeobrazać się w różne formy samego siebie - ot, np. w potężnego yeti albo szybką i zwinną podczas lotu wiewiórę. Historia zaczyna opowiadać w momencie, kiedy "zła" strona napada na wioskę TORKa, porywając jego ojca... Ble, bla, ble... W efekcie "mały" ma do przemierzenia kilka mocno zróżnicowanych wizualnie światów, atakując przeciwników głównie za pomocą ulubionego bolasa - sznura zakończonego kulami używanego do łapania zwierząt. Co może wyjątkowo przypaść do gustu, to duży dynamizm rozgrywki, w tej grze bezustannie coś się dzieje. Nie ma miejsca, ne zatrzymywania się w miejscu i oglądanie krajobrazu, ciągle czyhają na "małego" jakieś niebezpieczeństwa - spadające kamienie, trzęsienia ziemi, lawa spływająca z krateru wulkanu, atakują nawet dinozaury! Co jeszcze lepsze, z okresu prehistorycznego, w którym zaczyna się przygoda trafimy do epoki średniowiecze odwiedzając potężny zamek pełen zdecydowanie nieprzyjaznych rycerzy po drodze zaliczając jednocześnie kilka wcześniejszych okresów - wszystko za sprawą podróży w czasie () Jest szansa na grę przynajmniej dobrą. Tym bardziej za graficznie ekipa progremistów nie oszczędza na polygonach i na jakości tekstur, a poszczególne poziomy są, uwierz mi, potężnych rozmiarów. Na zdjęciach TORK wygląda trochę plastikowo, w ruchu jest znacznie lepiej.□ [shi]



Piguła... krótko i na temat

Podczas konferencji prasowej, mającej miejsce podczas trwania targów E3 zapowiedziany został przez MICROSOFT Xbox Live 2.0, czyli nowsza wersja systemu do gier sieciowych, który testujemy w bieżącym numerze PE. Rozszerzenie obejmą trzy nowe usługi: Live Web, Live Alerts oraz Live Now. Ta pierwsza, to po prostu specjalna strona internetowa, na której umieszczane będą różnorodne informacje korzystających z systemu Graczy, np. statystyki, rekordy i rankingi. Druga umożliwi odbiór ważnych informacji związanych z Live'em bezpośrednio na swój telefon komórkowy, laptopa czy palma. Z kolei Live Now to usprawniona wersja tego, co mamy obecnie związanego ze ściąganiem plików, wysyłaniem zaproszeń do Greczy, budowaniam listy przyjaciół itd. Xbox Live 2.0 kosztować będzie niespełna 50$ i po wpisaniu kodu przedłuży już posiadaną subskrypcję na okres kolejnych 12 miesięcy. [shi]

Recenzowany w numerze RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR już doczekał się pierwszego dodatku, który można ściągnąć automatycznie z serwerów Xbox Live, oczywiście pod warunkiem posiadania subskrypcji ACTIVISION'a. Na dobry początek przygotowało jedną nową mapę do potyczek Multiplayer, już zapowiadając na najbliższe tygodnie kolejne. [shi]

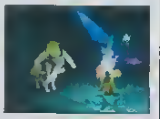
Kolejna świetnie zapowiadająca się przygoda Toma Clancy'ego kusić będzie właścicieli konsol z zielonym okiem. Nad trzecią częścią RAINBOW SIX pracuje ekipa UBI SOFT, konkretnie studio Montreal - i dostali za zadanie przygotować jak najlepszą konwersję oryginału z blaszaka, bez żadnych dodatków czy bonusów specjalnie dla wersji xboxowej, identyczny system rozgrywki ten sam scenariusz, te same bronie. Całkowitej obróbce poddany zostaje natomiast engine, tutaj zastosowane będą rozwiązania znane ze SPLINTER CELL. Co ciekawe, potyczki sieciowe na serwerach Xbox Live będą mieć trochę inny wydźwięk niż gra właściwa - tryb Multiplayer nastawiony jest tutaj zdecydowanie bardziej na akcję, aniżeli taktyczne planowanie. I wygląda na to, że po całkiem udanym GHOST RECON trafi nam się jeszcze ciekawszy kąsek z gatunku 'breach, bang and clear!') () PS. RAINBOW SIX 3 wcześniej anonsowane było jako RAVEN SHIELD. [shi]



Coraz więcej wskazuje na to, że SEGA połączy swoje siły z firmą EA. Jak powiedział agencji Reutersa Hisao Oguchi, jeden z szefów japońskiego oddziału "błękitnych", firmę interesuje pełna współpraca z amerykańskim gigantem w zakresie developingu gier, jak również dalszej ich promocji oraz skutecznej sprzedaży. EA ma dużo większe doświadczenie na rynku, potrafiąc wcisnąć klientom w USA największego buble - SEGA dobrze kombinuje. [shi]



Pod tymczasowym tytułem SHREK 2 THE GAME ukrywa się najnowsza platformówka TDK MEDIACTIVE, bazująca na nadchodzącym filmowym sequelu. Pomijając puste slogany wydawcy mówiące o przeniesieniu do gry większości lokacji, motywów i specyficznego klimatu z filmu, uwagę zwraca przede wszystkim system rozgrywki: kontrolujemy poczynania czwórki bohaterów (z ośmiu ogółem do wyboru) przełączając się w dolnej chwili między nimi. Wrzucam pierwsze zdjęcie, w sklepach gra pojawi się w czerwcu, ale... 2004 roku. [shi]



konsolo-METR

NINTENDO nic wielkiego nie pokazało, bez emocji odsłaniając kolejne części swoich najbardziej popularnych serii. Niezadowolenie z mniejszej niż zakładali ogólnoświatowej sprzedaży GCN-a rekompensują ciągle potężnym popytem na GBA. A raczej na GBA SP.



Jak informuje jedna z japońskich sieci sprzedaży, 21 czerwca trafi w KKW do sklepów specjalny zestaw składający się z konsoli GameCube oraz urządzenia GameBoy Player, pozwalającego odpalać za pomocą "kostki" gry z handheldów. Do kompletu z GemeBoy Playerem dołączony będzie - podobnie jak przy osobnym zakupie - krążek z oprogramowaniem, które oferuje m.in. regulację jasności oraz rozmiaru obrazu na TV, konfigurację klawiszy na padzia i specjalne filtry graficzne poprawiające nieco wygląd gier. Zestaw "GaCek plus GBP" wyceniony został na 19,800 jenów (ok. 600 zł), czyli koszt jest dokładnie ten sam, co w przypadku zakupu samego GCN-e. W USA podobna cena - 149$. Tymczasem w Europie "goły" GBP startuje 20 czerwca w cenie 60 Euro. [shi]

Opóźni się wydanie japońskiej wersji nowej gry CAPCOMu zatytułowanej VIEWTIFUL JOE, na szczęście tylko o dwa tygodnie, zamiast 12 szpil trafi na sklepowe półki 26 czerwca. W Stanach gra zaplanowana jest na 9 września, wersja PAL powinna być gotowe ne 28 listopada. Podczas E3 przeszła bez echa, hitu nie będzie. [shi]

ACCLAIM skasowało z listy wydawniczej GCN-a orez PS2 projekt GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE. Ten zapowiadany na koniec roku action-adventure ukaze się zatem w formie wyłącznosci na konsoli MICROSOFTu. Wydawca poinformował również o zawieszeniu w przypadku GaCka prac nad NBA JAM 2004 i najnowsza część mocno zręcznościowej koszykowki pojawi się tylko na PS2 oraz Xboxie. Powodu obu tych decyzji nie podano. [shi]

Zastałem hydraulika?

Mario Kart: Double Dash!!



Producent: NINTENDO
Data wydania: KONIEC 2003

Zwiedzając na tegorocznych E3 powierzchnię wystawową NINTENDO, niektórzy kręcili tylko głowami, narzekając na zupełny brak nowych, nie zapowiadanych wcześniej gier na GCN-a. Faktycznie. lina-up firmy skladal się w tym roku głównie z kontynuacji potwiardzonych juz wcześniej gier i.. hmm, na pewno jedną z najlapszych bylo zdecydowanie MARIO KART DOUBLE DASH!! Zamiast jednego, w pojeździe siedzi teraz dwójka bardziej lub mniej znanych maskotek N. Mario, Luigi, Peach, Daisy, Donkey Kong, Diddy Kong, Baby Mario, Baby Luigi, Koopa Troopa, Koopa Paratroopa, Yoshi, Birdo, Bowser, Baby Bowser, Wario, Waluigi - szesnaście posteci to liczba juz niezle, a trzeba brać poprawkę na bardzo wczesną jak dotąd wersję. Najpierw wybieramy kierowcę, zaraz po nim pasazera zajmującego miejsce z tyłu pojazdu. Szybkość wyboru ma znaczenie przy potyczkach wieloosobowych, bo dana postać nie moza być wybrana przez dwóch lub więcej Graczy. Dalaj jest podjęcie decyzji, jakim pojazdem przystąpimy do wyścigu, gdzie pojawiają się juz pewne ograniczenia, nie mozna bohaterami większych rozmiarów, np. Wario, usiąść za kółkiem melutkiego pojazdu dzieciaka Bowsera. I vice versa. Statystyki typu przyczepność, szybkość czy przyspieszanie zalezą tym razem nie od postaci, do której wcześniaj zawsze przypisany był określony kart, ale wyłącznie od specyfiki wybranego autka. Sterowanie uproszczone do granic mozliwości: klawisz "A" to gaz, "B" - hamulec z kolai za pomocą "L" i "R" wprowadzasz karta w poślizgi. Brakuja tylko nie wiedziec czemu, mozliwości poderwania nieco do gory pojazdu, uskutecznianej na N64, zwiększającej radochę z modelu jazdy - kombinacje z poślizgami "robią" tam niesamowicie. "Z" odpowiada za wyrzucanie dopalek, a "X" i "Y" za przełączanie się między nimi - uwaga, tylko postać siedząca z tyłu moza odpalic power-upa! Kierowca moze go trzymeć, ala w celu dalszego uzycia przekazać pasażerowi - szybka animacja fajnie to oddaje wizualnie. Ponadto do niektórych maskotek Big N przypisane są spacjalnie, możliwe do zebrania tylko przez nie same 'niespodzianki'. Trasy klasyczna, jest większość znanych z wersji N64 i SNES-a, delikatnie zmodernizowano je tylko jesli chodzi o budowę toru. A grafika? Cóż, kolorowo, slodko, bajkowo. NINTENDO-wo po prostu. [shi]

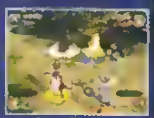


Piguła... krótko i na temat

Pracująca nad SONIC HEROES ekipa SONIC TEAM wykorzysta w grzo popularny silnik graficzny Renderware. Na jego zastosowanie zdecydowano się z uwagi na multiplatformowy status nowej gry SEGI, a licencje Renderware - jak skomentował sytuację Yuji Naka, szef ST - daje programistom nie tylko gotową, popularną technologię, ale wskazuje również najbardziej efektywne metody pisania tej samej gry na trzy konsole nowej generacji jednocześnie. [shi]

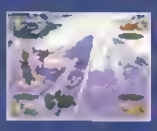
W ciągu zaledwie tylko tygodnia od dnia premiery sprzedano milion egzemplarzy gry ENTER THE MATRIX. Szkoda jest tym większa, że łącznie z przedpremierowymi zamówieniami daje to już razem liczbę ponad czterech mln. opchniętych kopii. ATARI ocenia całkowity światowy popyt na osiem mln., ale z osiągnięciem takiego wyniku może być trochę ciężko - film pomału zaczyna schodzić z ekranów większości kin. [shi]

Bardzo słabo wypadły na E3 eRPeGi i tak naprawdę miłośnicy gatunku dowiedzieli się niewiele nowego o nadchodzących projektach. Zapowiedziano jedynie wydanie w Stanach, być moze jeszcze w tym roku, sieciowego FFXI oraz potrzebnego do zabawy z nią twardego dysku (wszystko na PS2) - jest cień szansy, że zestaw dotrze kiedyś rdo Europy. Tymczasem SQUARE ENIX odsłoniło karty w temacie FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES, szpil zaprezentowany został w grywalnej formie. Uderza przede wszystkim niesamowita prezentacja oraz realizacja, cechy tak charakterystyczne dla serii, ślicznie opracowane są walki z bossami. Rozgrywka do czterech Graczy jednocześnie dostępna będzie za pomocą opcji co-operative. Szczegóły przekaże za miesiąc Star. [shi]



Nazywa się Kirby i występował już w niejednej produkcji Big N, co by teraz złapać fuchę na zostanie bohaterem najnowszej "wyścigówki" na GCN-a. Zasady są banalne: antygrawitacyjna deska, pomykanie w dużej mierze oparte na wchodzeniu z odpowiednim ślizgiem w zakręt i kosmiczne prędkości osiągane z użyciem dopalacza. Prosta, miejscami wręcz prymitywna grafika, trzy podstawowe tryby zabawy i nieodłączny Multiplayer dla maksymalnie czterech Graczy. Powala natomiast dynamika, momentami akcja zasuwa tutaj w niewiarygodnym wręcz tempie - wszystko przy animacji wyświetlanej w 60 klatkach na sekundę. Do amerykańskich sklepów KIRBY AIR RADE wjedzie 13 października, na potwierdzono na razie wersji PAL. [shi]







raport

14.05 - 16.05. 2003

E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Niemoc twórcza na rynku, brak pomysłów, sytuacja w której sequel goni za sequelem, a najlepszymi produkcjami wciąż zostają kontynuacje głośnych gier. Zapowiedź PSP oraz mistrzowska prezentacja HALF-LIFE 2 na PC (Xbox posiadł exclusive na konwersję) były zdecydowanie najciekawszymi wydarzeniami tegorocznego expo. E3 potwierdziły dominującą pozycję SONY i coraz silniejszą MICROSOFTu. NINTENDO traci dystans.

Specyfika Electronic Entertainment Expo (E3) to nie tylko trzy dni właściwych targów, które w tym roku odbyły się w Los Angeles w dniach 14 - 16 maja, ale też bankiety, imprezy, nieoficjalne spotkania oraz konferencje prasowe odbywające się jeszcze przed lub zaraz po samym expo. Miesiąc wstecz przedstawiliśmy szereg przecieków, jakie narodziły się właśnie w przeddzień E3, w bieżącym numerze oddajemy w Twoje ręce pełną, szczegółową relację - mnóstwo nowych gier, garść zaskakujących projektów, nasze odczucia po zetknięciu się z wieloma potencjalnymi oraz pewnymi hitami. I choć nie wydarzyło się nic na tyle elektryzującego (no, może poza zapowiedzią przenośnej konsoli PSP z obozu SONY), by móc napisać tu i teraz, że wciąż chodzimy porażeni, tak czy potrafisz przejść obojętnie obok ponad setki obiecujących, znakomitych tytułów? My nie.

Zarządziły definitywnie i niepodważalnie gry określane przez Amerykanów pojęciem FPS (First Person Shooter). To właśnie o strzelaninach ukazujących akcję z perspektywy pierwszej osoby było najgłośniej, to właśnie ten gatunek zdominował targi w tym roku. Konkretniej zaprezentowała na powyższy fakt Wielka Trójca: HALF-LIFE 2, HALO 2 i DOOM III. O każdej z tych produkcji można napisać książkę, wydać tomik poezji i pieśni pochwalne w dwudziestu tomach, czego bynajmniej nie traktuj jako stwierdzenie górnolotne, trywialne czy na wyrost. Druga część genialnego dziecka VALVE (dev.) została z miejsca okrzyknięta przełomem, nową jakością w grach. Tak, to jest PRZEŁOM.

HALF-LIFE 2 uderza z nowym, napisanym od podstaw silnikiem o nazwie Source Engine, a obrazki które widzisz obok przedstawiają grę w akcji, to nie są żadne scenki przerywnikowe, to nie fotomontaż, to nie wizje developere. To gra. Zwróć uwagę na zdjęcia porównawcze głównych bohaterów: np. znajoma postać czamoskórego profesora Eli Vance'a po lewej w wersji z części pierwszej, a po prawej już z HŁ2. Rewolucja? Może zbyt mocno powiedziane, ale... Innym przykładem jest postać dziewczyny imieniem Alyx, jedno ze zdjęć przedstawia w trzech ujęciach mimikę tej







postaci - dziewczyna potrafi się uśmiechnąć, wystraszyć, zrobić słodką minę, może nawet obracać głowę - innymi słowy, zachowuje się jak człowiek, a jej twarz realistycznie oddaje szereg emocji, wywoływanych w zależności od danej sytuacji z gry. Przykładem na to niech będzie take scena: Freeman, bo ponownie wcielamy się w charyzmatyczną postać dr Gordone, prowadzi ożywiony, istotny dla fabuły dialog z Alyx i Vancem. Jednocześnie w tym samym czasie możesz jednak normalnie poruszać się gościem po całym pomieszczeniu i jeśli np. odejdziesz zbyt daleko, zwrócą Ci uwagę, żebyś natychmiast wrócił, a po ich minach oraz zachowaniu widać, że są wkurzeni. Ale to jest jeszcze nic, podczas ponad dwudziestominutowej, zamkniętej prezentacji jeden z ludzi z VALVE w czasie tej samej scenki podszedł Freemanem do stołu i... zrzucił z niego komputer. Sprzęt zleciał na ziemię, a Vince natychmiast rzucił tekstem, przerywając właściwą rozmowę, żeby przestać się bawić i niszczyć wyposażenie. Realizm zachowań, fizyka, interakcja z postaciami oraz otoczeniem nabrały nowego, zupełnie niespotykanego dotąd wymiaru. Inny przykład: biegnie za Tobą któryś



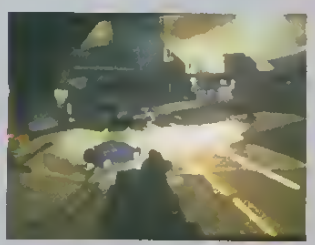
z przeciwnikow, ezybko wpadasz do jakiegos budynku i tarasujesz drzwi Zastawiasz je np stołem, szafką, czymkolwiek wlasciwych rozmiarów znajdującym się w pobliżu Przeciwnik będzie próbował sforsować wejście, a jeśli mu się to nie uda, to poszuka innego rozwiązania, np wybije okno znajdujące się obok i będzie strzelał przez nie Zaskakującymi możliwościami poszczycić się może Source Engine w tamacie animacji postaci - w chwili gdy przeciwnik spada z duzej wysokości ciało w powietrzu zachowuje się zgodnie z rzeczywistością - spadający osobnik porusza bezradnia rękami (to trzeba zobaczyć ...), zaś po przyweleniu w ziemię charakterystycznie wbija się w nią z potężną siłą Nadlatujący statek obcych pozwala dostrzec takie bajery, jak linie wysokiego napięcia uginające się pod wpływem powietrza wypadającego z dysz, nie mówiąc już o tym, że dookoła unosi się pył i kurz, skutecznie ograniczając pole widzenia Wlaśnie obcy Jest kilka nowych gatunków, np "mechaniczne", fruwające owady tnące niczym brzytwa gdy tylko znajdziesz się w ich zasięgu Jednym ze sposobów na zgubienie tego ścierwa, przedstawionym podczas prezentacji na targach, byłe uciaczka do innego pomieszczenia i zamknięcia za sobą metalowej siatki - bestie po uderzeniu w nią wydają tylko charakterystyczny dźwięk tarcia metalu o metal i sypią się dziesiątki iskier Coś rawalacyjnego Do tego dorzuć akcje zespołowe kiedy biegniesz ulicami zniszczonego przez obcych miasta, i gdzie towarzysze z teamu osłaniają się nawzajem, ukrywają, po prostu przemieszczają i działają z głową - algorytmy SI zastosowane w HL2 to absolutny numer jeden w grach, przynajmniej na chwilę obecną Kule po napotkaniu przeszkody wbijają się w nią tudzież od niej odbijają zgodnia z rzeczywistoscią - ot, jaśli staniesz za samochodem, a ten będzie ostrzeliwany z naprzeciwka, to po pierwsze pojawią się rykoszety, odgłosy niszczonej blachy, pękających i wylatujących szyb a po drugie niejako poczujesz ten grad kul dookoła. Niesamowicie sugestywnie zrealizowano ten patent z fizyką wystrzeliwanych kul - feeling nie do podrobienia takich smaczkow nie ma ani HALO 2, ani DOOM III - do tego jeśli przeciwnik weźć będzie celą serią pocisków większego kalibru, natychmiast pod naciskiem tych ostatnich zaczynie przemieszczać się w Twoim kierunku. Huh, najlepszy jeszcze był motyw z granatem rzuconym w kierunku obcego - wybuch nastąpił obok jednego z zaparkowanych na chodniku wozów, powodując tym samym, poza oczywistymi zniszczeniami wizualnymi uruchomienie alarmu w samochodzie Nie mam pytań Wzorem HALO, autorzy postanowili wprowadzić do HL2 rejcowny motyw pomykania pojazdami zmechanizowanymi i zaimplementowali rewelacyjnego jeepa wyposazonego w działko do strzelania Trochę "czuć" tutaj - patrząc na wykonanie - pomysł z gry firmowanej znaczkiem BUNGIE ale jeśli już przenosić pomysły to najlepiej tylko te sprawdzone i najbardziej modne Nie ma się przy tym wszystkim co siłić na wyliczanie ilości wpakowanych polygonów, rozdzielczość tekstur czy inne techniczne niuansa Bardziej istotny jest fakt, że wg słów programistów VALVE wersja na Xboxa (zamieszczone zdjęcia są z PC, gra konwertowana jest na zasadzie konsolowego exclusive u na platformę MICROSOFTu) nie straci nic w stosunku do tej z bleszaka, poza oczywistym dostosowaniem rozdzielczości obrazu do możliwości odbiomików TV Kiedy premiera tego cuda? Posiadacze komputarów osobistych zagrają od 30 września, Xbox musi poczekać Na razie brak wydawcy, brak w chwili obecnej jakichkolwiek informacji o choćby przybliżonej dacie wydania - najprawdopodobniej trzeba będzie, niestety, wytrzymać do 2004 roku

"New Bombasa East African Protectorate" - oto miejsce akcji przedstawionego na targach epizodu **HALO 2** Do futurystycznego miasta zawija złotawy z gracją odbijający promienie słoneczne dasantowy pojazd z mannes, na jego pokładzie nie mogło zabraknąć jednego z największych kozaków w uniwersum - Master Chiafa Początek jak zwykle sielankowy - rozmowa przygrywająca muzyka powodująca iż sierść na klacie staje dęba, żołnierze wkładają kaski i "dopinają guziki", desantowiec przygotowuja się do manewru lądowania, nurkując w chmurach Koniec złudzeń pojazd miękko osiada na lądowisku, MC wraz z złomalami wyskakują na powierzchnię Nie ma czasu na poklepywanie się po ramionach, wymianę serdeczności Widać ślady krwi, rannych mannes Rase Covenentów napierających na stawiających czynny opór ludzi nie przebiera w środkach Mester Chief wyposazony we wzbogaconą o lunetę wersję karabinka z "jedynki", tyle że wyraźnie wolniej strzelającego, czym prędzaj rzuca się w wir walki Drogę na czołową linię zmagań z alienami wskazuje mu jeden z żołnierzy (...) W następstwia wybuchu droga przez ścianę staje otworem. MC rozgląda się, widzi naparzających do kosmitów mannes Odruchowo przystawia bron do ramienia i korzystając z zalety lunety oddaje kilka strzałów, skracając o leb dwóch Gruntsów (meli kolesie znani z "jedynki", ktorzy bez ceregieli dostaliby pełne etaty w cyrku) MC znajduje się na czyms w rodzaju balkonu wokół ogromnego dziedzińca, totez rzuca na dół granat w kierunku czających się Gruntsów Eksplozja szerpie ciałami w powietrze na ziemię opadają juz ścierwa bez życia Po schodach MC zbiega na dół - na "półpiętrze" napotyka kolesie z radiostacją podającego współrzędne jakiegoś obiektu Okazuje się nim ogromna, atacjoname działo kosmitow ostrzeliwująca ważny strategicznie budynek MC spogląda neń, po czym zostaje ostępiony i ogłuszony wskutek salwy magnetycznej Po chwili dopada do zainstalowanego

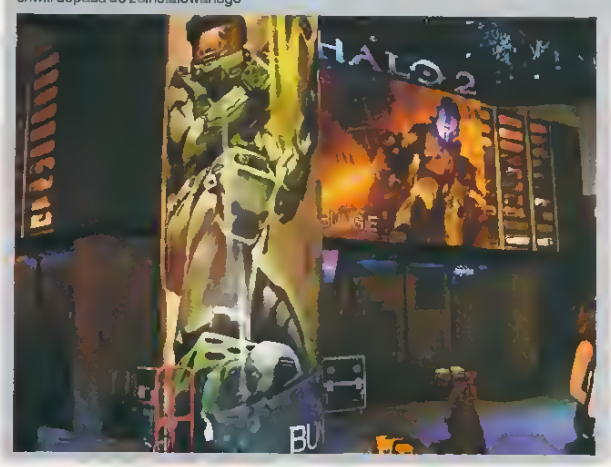




Eksplozja po dziale pozostaja wspomnienie i opadające szczątki Droga wolna MC zeskakuje na ulicę uprzednio zmieniając broń w dłoniach dzierzy dwa (!!!) szybkostrzelne gnaty (znów westchnienie publiczności przebierającej z nogi na nogę) coś e'la uzi. Zeczyne się jatka Począwszy od teraz, akcję mozne śmiało przyrównać do wizji przedstawionych przez J Camerona w

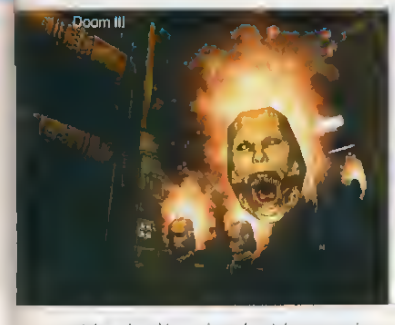


obu częściach "Terminatora" (wojna maszyn) Master Chief biegnie ulicą fundując kanonadę napierającym zawsząd kosmitom Kolorowe lasery z broni kosmitow potęgują klimat Coś wspaniałego Słychać jęki krzyki ktos się czai, ktoś nawiewa Chief przeciska się przez wąskie uliczki, mija wraki samochodów palące się żywym ogniem sterty śmieci (pogorzelisko pełną gębą), ciała rozniesionych na strzępy kosmitów kolorowe plamy "juchy", ostrzeliwuje zgrupowanych, zasłaniających się pancarzami magnetycznymi oponentow Gdy Chief wstępuje na szeroką aleję

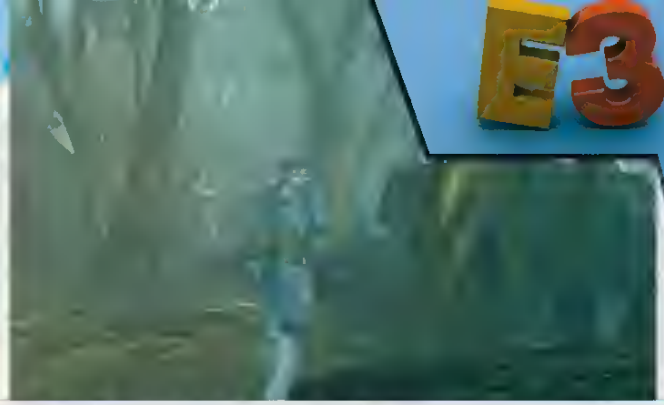


dołączają do niego marines, wspierają podjeżdzają rownież dwa Warthogi (opancerzone "jeepy") Na sali projekcyjnej wszyscy ryczą, wyrażając swój entuzjazm zamiast usiąść za kierownicą Chief wdrepuje się na tył pojazdu i pruje do kosmitów z ogromnego szybkostrzelnego działka Jazda Gdy za rogiem ukazuje się kolejna część metropolii - ciężko utrzymać szczenę bowiem combo "ogrom budowli plus oswietlenie plus zalew polygonów" rozkłada na całej linii MC wprawnie kosuje strzelających alienów nadlatujące Ghosty oraz Phantoma, kierowca zostawia pod kołami Gruntsow Na znajdującego się nieco z przodu Warthoga wskakuje wielki alien, etojący uprzednio na drodze MC nie nadąża z nakierowaniem działka w jego kierunku bowiem z Phantoma zaskakuje rownia wielki kozak i wyprasza z Warthoge wszystkich po kolei - mocnymi uderzeniem Po rozprewienlu się z oponentem przy pomocy "wszelkich dostępnych środkow" (kolba idzie w ruch) MC skupia swoją uwagę na nadlatujących Ghostach Wskakuje na skrzydło jednego z nich i kopem wyprasza obcago (!!!) Trochę strzelania, przerywnik w czasie rzeczywistym Ta gra kopie zady Zaprezentowany jeden epizod wbija się w świadomość tak głęboko, ze nie sposób uwolnić się od myśli nachodzących Grecza na każdym kroku (i nie trzeba być entuzjastą prequela - ruchomy obraz jest na tyle wymowny, ze żaden Grecz nie oprze się chęci szerpnięcia!) Przede wszystkim cieszy non stop trwająca akcja, mlócke i nowe podkreślone przaze mnie patenty (podsumowywane przez zgromadzoną publiczność wyreźnie) To tylko jeden epizod ale zyczyłbym sobie, aby właśnie tak wyglądał saquel HALO Mając w pamięci "cofanie się" po wcześniej przemierzonych lokacjach, co miało miejsca w "jedynce", odrobina urozmaicenia nia zaszkodzi Co w grze imponuje, to ogromna interakcja i swietnie odwzorowana fizyka Miejscem akcji zmagań w zaprazentowanym apizodzie jest metropolia, więc na jej ulicach nie brakuje samochodów Mozna do nich strzelać, w efekcie czego wybuchają, pięknie unosząc się w gorę, z kolei fala udarzeniowa zostawia za sobą ofiary Kapitalny patent Odnośnie szczegółów - nawet lasery kosmitow powodują, iz eyplą się drobne fragmenty budynkow zasypując podłoze szczątkami matenalu budowlanego A zatem klimat i przywiązanie do szczegołow stoją na poziomie bardziej niz zadowalającym. Ale kto miał szczęścia grać w HALO tan nie powinien być szczegolnie zeskoczony Ta gra to poezja a sequel z całą pewnoscią spowoduje, ze kilka milionów ludzkich istnień zatraci się weń na dobre Ne koniec kilka słów nt oprawy Muzyka i dźwięki - pierwszoligowe, jakość tekstur, oświetlenie i bump-mapping - rewelacja, stały framerate na poziomia 30 FPS-ów (drobniutkia zwolnienia jedynie w przypadku zaawansowanych eksplozji) Co warto odnotowac to fakt iz Master Chief porusza się znacznie szybciej niż w "jedynce" co stanowczo pozytywnie wpływa na dynamikę zabawy Gra trafi w charakterze exclusive u na Xboxe co wg zapewnien developera (BUNGIE) będzie miało miejsce w przyszłym roku (brak konkretow)

Wielką Trójcę zamyka **DOOM III** podobnie jak poprzednicy szykowany wyłącznia na platformę MS Ta gra to rzeźnia, zwyrodnienie, chore wizje programistów zapakowane w cudowny technicznie silnik Trzaci DOOM jest czymś zupełnie odmiennym jeśli chodzi o klimat i wykonanie od HALF-LIFE 2 czy HALO 2 - tak na dobrą sprawę te trzy pozycje łączy w zasadzie "tylko" gatunek nic poza tym ID SOFTWARE postawiło na klimat przerazania, silne oddziaływanie i zabawę emocjami związanymi ze strachem. Duza różnorodność przeciwników a przeda wszystkim niesamowita ich realizacja - akcja dzieje się na Marsie, gdzie w jednym z sekretnych kompleksów laboratoryjnych hmm dla potrzeb lipnego scenariusza coś poszło nie tak, przez co genetycznie zmutowane jednostki wydostały się z zamkniętych pomieszczeń. Twoim celem jest wybić je wszystkie po kolei cyborgi potężne pająki, dziwadła z głową małego dziecka, czworonożne, wściekłe potwory Zwłaszcza te

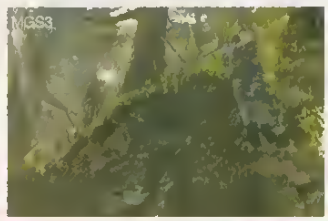


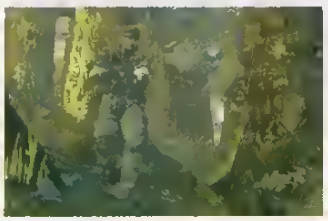




ostatnie charakteryzują się kapitalną animacją, doskonale widać tu pracę mięśni i ścięgien. Dalej olbrzym z zamontowanymi wyrzutniami rakiet w ramionach, znany z części drugiej, po złapaniu w ręce jakiegoś mniejszego genetycznego bubla potrafi jednym machnięciem łapy cisnąć delikwentem na kilkanaście metrów. Rozgrywka w zaprezentowanych na E3 klipach, bo nie doczekaliśmy się grywalnej wersji na Xboxa, wyglądała mniej więcej tak: pojawiający się nagle z jakiegoś mniej lub bardziej zaskakującego miejsca, np. spod ziemi potwór tudzież czający się u góry, przyczepiony do sufitu pająk, seria strzałów, zabicie go, kolejny potwór, seria strzałów. Potężny dynamizm i nieprzerwana akcja, w DOOM III nieustannie coś się dzieje. Nie ma tu miejsca na jakiekolwiek zagadki, niepotrzebne bieganie tam i z powrotem - broń w rękę i do przodu. Wizualnie wersja na Xboxa faktycznie nie ustępuje tej z PC, co wszystkim sceptykom powinno dać do myślenia - w praktyce wszystko wyglądało na trailerach niemal jak kopia edycji blaszakowej, pomijając co oczywiste, rozdzielczość. Niesamowita jakość tekstur, jeszcze lepsza realizacja postaci, brak jakichkolwiek zwolnień animacji. I choć bardzo trudno porównywać jakość grafiki DOOM III z HALF-LIFE 2, a już tym bardziej z HALO 2, tak jedno jest pewne: Carmack ponownie chce zarządzić i za pewnik można już przyjąć, że mu się to uda. Dla wszystkich, którzy lubią się bać - to to momentami jest SILENT HILL wśród FPP-ów - pozycja obowiązkowa, miłośnicy szuterów FPP i tak w ciemno grę łyknął. W dalszym ciągu nie jest znane dokładne data premiery, trzeba cierpliwie czekać aż ID SOFTWARE zakończy prace i puści nowego DOOMa do sklepów. Najberdziej prawdopodobny wydaje się początek 2004, ale... różnie może być.

FPP-y tym razem utarły nosa Hideo, bo o ile rok i dwa lata temu wszystkie nagrody zbierał MGS2, tak tym razem... Większy pokaz, więcej informacji, a jednocześnie trochę zgrzytów - KONAMI krok po kroku odsłania tajniki trzeciego **METAL GEAR SOLID (SNAKE EATER)**. Jedno jest pewne. Kojima potrafi robić gry niezwykłe, a przynajmniej niezwykle dobrze wychodzi mu montaż zwiastunów promujących te gry. Akcje zaczyna się od przedstawienia kolejki spadającego swobodnie nad jakąś dżunglą. Kolo otwiera spadochron, ląduje najazdi... Raiden, tyle że z rudymi włosami! Zgon... Spokojnie, żartowałem. Ne zalesiony teren przybywa nie kto inny, jek Snake! Chyba... Facet wygląda zdecydowanie na młodszego niż w SONS OF LIBERTY, ale w tle przelatuje data z rokiem 1960, co jednak wiązałoby się dużo większym skokiem czasowym w tył. A więc Klon, Big Boss, radziecki kosmonauta? Zobaczymy. Pierwsze co rzuca się w oczy, to realistycznie odwzorowane smugi światła, przebijające się przez konary drzew i powstałe w ten sposób dynamiczne struktura cieni, która elegancko przesuwa się po modelach postaci. Hmmm, czyżby ktoś pozazdrościł podobnego efektu ze SPLINTER CELL? Rewelacyjnie prezentują się też tekstury zmurszałych porośniętych zleiskiem pni, czy motywy z wysoką trawą falującą na wietrze. Co więcej, po przełączeniu się w tryb FPP było dokładnie widać, jak poszczególne źdźbła trzciny odchylają się i uginają pod wpływem naporu Twojego ciała. Ba! Przy takiej zabawie nieoczekiwanie możesz spłoszyć ukryte tu kaczki, zdradzające Twoją pozycję. Niezłe. Motywy z ochlapaniem "kamery", ewentualnie przyklejeniem się do niej liścia oczywiście uwzględniono. Później Snake odstawił akrobecje na drzewie - wspiął się, przeskoczył na gałąź, zrobił zwis na rękach, jedną wyjął pistolet, ustrzelił przechodzących żołnierzy, by ostatniego zmasakrować spadając nań butiorami. Sprawny bydlak, nie powiem. Owa sprewność może jednak zostać szybko nadwyrężona, bowiem a) poszty plotki, że w grze ne jakiś czas będzie można uszkodzić sobie nogę, albo wybić rękę z barku, b) na pewno trzeba będzie dbać o jedzenie (Snejes z



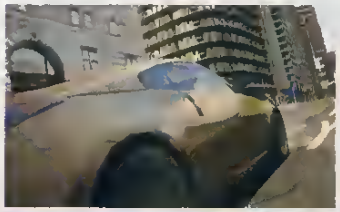






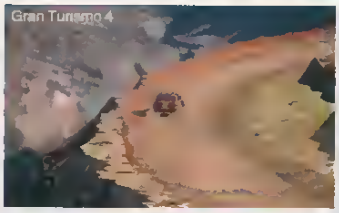
samych tajek nie wyzyje). Upolowane ryby czy węże nasz komandos łyka jak maślane buleczki. Tak się zastanawiam - w jednej ze scen biegały psy, a KONAMI to japońska firma, więc... Dobra, jedziemy dalej. Z ciekawszych efektów udało mi się jeszcze zaobserwować bardzo naturalnie wyglądające kałuże na błotnistej ścieżce, drzazgi lecące z przestrzeliwanych, cienkich desek (np. będąc w wodzie, pod pomostem) oraz elegancko tryskającą krew z miejsca, w które weszła kula. Skoro ma być ostry survival w dżungli, to czemu nie! A co powiesz na zmienne warunki pogodowe - deszcz jaki nagle się zerwał, zmiana tonacji z ciepłej pomarańczy na zimną i pochmurną szarość, dawały naprawdę sugestywny rezultat. Z kolei głośne, otwarta wymiana ognia, huk pocisków posyłanych ze strzelby, eksplozje granatów (w tym dymnego, zostawiającego w powietrzu efekciarską "zawiesinę") to już totalny POWER. Partyzantka jak z obrazka! Trzeci MGS zapowiada się naprawdę mocarnie, ale jest też kilka rzeczy zupełnie chybionych. Mianowicie, slogany reklamowe. "Tylko Snake jest prawdziwym bohaterem" - to tak, nie otwarcie. Lamerstwo! Przekonanie pod wpływem presji rówieśników to mogą zmieniać dzieciaki z podstawówki, a nie artyści pokroju Kojimy (jak wymyślił Raidena, to niech teraz sam się od niego nie odcina). "Jedz albo bądź zjedzonym" czy "Jedz albo giń" tym bardziej nie polepszają sprawy. Brzmią śmiesznie i infantylnie. Szczytem zaś okazała się rozmowa Snake'a z jakimś wojskowym motocyklistą (swoją drogą model pojazdu opracowano z niezwykłą starannością o szczegóły). Zarośnięty komandos celuje do niego z pistoletu, a ten mu mówi, że to nie jest "grand theft auto". OK, niby sama angielska nazwa odnosi się do określenia na kradzież jakiejś maszyny jeżdżącej, ale... Zły krok. Zdecydowanie. Takie zagrywki, w dodatku względem tytułu z innego, niekonkurencyjnego pola, są po prostu MAŁE! Co by jednak nie mówić, Hideo zbudował tajemnicę, tajemnicę o wielkim potencjale. O MGS3 jest i będzie głośno!

W poprzednim numerze, przy okazji prezentacji padło kilka informacji i przecieków z frontu **GRAN TURISMO 4**. Plotki, plotuszki... Targi właściwe wyjaśniły wiele niejasności, SONY udostępniło bowiem pierwszą grywalną wersję. Szarpać przyszło wyłącznie zasiadając w typowym dla samochodów rajdowych fotelu kubełkowym, do kompletu trzymając w łapach usprawniony model kierownicy GT Force - jak widzisz SONY już silnie promuje najnowsze kółko Logitecha, mimo że trafi ono do sklepów dopiero w dniu premiery GT4. Pozornie kontroler niczym nie różni się od obecnego modelu, w praktyce zaś... umożliwia już obrót o pełne 900 stopni, dokładnie jak w prawdziwym samochodzie. Huh, dążenie do realizmu ciąg dalszy, tylko przy takim promieniu skrętu potu zostawisz trzykrotnie więcej niż pomykając na zwykłym GT Force, zwłaszcza że nowa kierownica ma wrzucony nieco silniejszy system Force Feedback i



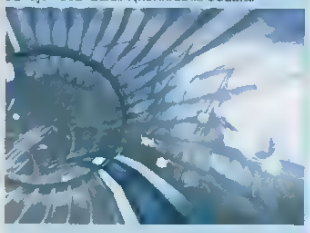






odbija po walnięciu w przeszkodę wstrząsy z wyraźnie większą mocą. Prawdopodobnie cena urządzenia 99$. Dobra, teraz już o samym GT4. Zacznę od rozwiązania zagadki podejrzanej jakości grafiki na opublikowanych przez SONY zdjęciach. Robią sobie po raz kolejny jaja i na żywo gra wygląda wyraźnie słabiej, mimo że wyświetlanie obrazu zapewniały najnowsze plazmowe cuda techniki. Faktycznie rządzi horyzont i daleka widoczność, ale już np. wyraźne poprawy jakości pobocza jest problematyczne. Trzy udostępnione trasy: japoński tor wyścigowy Tsukuba, ulice Nowego Jorku oraz Grand Canyon w Kolorado obiektów poza trasą wielu nie mają - kanion to skały i tylko skały, tor wyścigowy zbudowany jest bardzo podobnie do analogicznych tras w GT3, a centrum Nowego Jorku na poboczach stanowi jednolity ciąg kolejnych, płaskich budynków. Zyskały za to na jakości wozy, których ostatecznie będzie ponad 500, zbudowane z większej liczby detali - najlepiej widoczne na przykładzie Subaru

Tymczasem gatunek wyścigów w przypadku GCN-a reprezentowało wymiatające **F-ZERO GX**. To tak na dobrą sprawę jedyny godny uwagi futura racer tegorocznego expo, niesamowicie zakręcony, niewiarygodnie szybki i przepięknie wykonany. Jeśli grałeś w poprzednią wersję na N64, szybko się odnajdziesz. SEGA (konkretnie oddział



AMUSEMENT VISION) zastosowała w najnowszej odsłonie bardzo podobne sterowanie, zbliżony design tras i większość charakterystycznych elementów rozgrywki. Demo rozwala na kawałki głównie architekturą trzech dostępnych tras - futurystyczne miasta i zdecydowanie industrialny klimat to potęga. Niesamowite efekty świetlne, wysoka rozdzielczość, trzydzieści pędzących jednocześnie pojazdów, a wszystkoe przy animacji mknącej przy pełnych 60 klatkach na sekundę. WIPEOUT FUSION może się schować: ta gra jest przynajmniej dwa razy szybsza





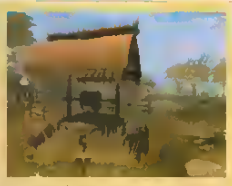


Imprezy (do modeli cebno wrzucili wreszcie animowanego kierowcę). Zapomnij o zmiennych warunkach atmosferycznych i o wizualnych uszkodzeniach fury. Nie ma ani słowa na ten temat, POLYPHONY nabrało wody w usta, a opisanych powyżej, tak wyczekiwanych przez fanów, obiecanych już przecież przez developera usprawnień nikt z grających na E3 do dnia dzisiejszego nie odnalazł :). Postawmy sprawę jasno: GT3 i GT4 to niemal analogiczna sytuacja do tej z GT1 i GT2 na Szraka - po prostu usprawniona wersja, nic więcej. Można teraz narzekać, można rzucać epitetami w POLYPHONY, ale jak ktoś słusznie zauważył: kiedy gra się ukaże to i tak wszyscy ją kupią. Choćby tylko dla trybu online, bo ten oficjalnie potwierdzono. Uff!

Nie bez powodu produkcje pokroju **PROJECT GOTHAM RACING 2** zaliczane są do bardzo już bliskiej, nowej generacji gier na Xboxa. Początek 2004 roku przyniesie posiadaczom konsoli giganta z Redmond te najbardziej wyczekiwane, najlepiej zapowiadające się, mające największy potencjał pozycje, wśród których od dawna zarezerwowane zostało miejsce dla drugiej części wyścigówki od BIZARRE CREATIONS. W pełni grywalne demo kusiło trasami umiejscowionymi w aż czterech miastach: kolejno w Barcelonie, szkockim Edynburgu, Moskwie oraz Florencji. Wersja sklepowa uzupełniona zostanie dodatkowo piątą metropolią, trwają prace nad przeniesieniem w świat gry ulic Chicago. PGR2 to także mnóstwo licencjonowanych samochodów, E3 pozwoliły przetestować łącznie dziesięć modeli, z tych ciekawszych były m.in. BMW Z4, Ferrari Enzo, Mini

Coopar S, Pontiac GTO, Porsche GT2 oraz Porsche Cayenne Turbo. W pełnej wersji znajdzie się przynajmniej dwukrotnie więcej aut niż w części pierwszej, dokładna ich liczba pozostaje ciągle tajemnicą. Rozgrywka w trybie dla pojedynczego Gracza wygląda niemal identycznie jak w „jedynce" - po trafieniu do wirtualnego gerazu wybiere się któryś ze słabszych, dostępnych od razu ne starcie wozow, co by później systematycznie zaliczać kolejne wyścigi. Zwycięstwa w tych ostatnich dają punkty nieodzowne przy odkrywaniu coraz to bardziej konkretnych bryczek - standerd. Zmienił się za to delikatnie system przyznawania Kudosów: z uwagi na fakt, że w PGR2 dostaniemy więcej możliwości ich uzyskania... tradycyjne poślizgi, wyminięcie samochodu oponenta, obrót o 360 stopni, jazda na dwóch kołech, zawisnięcie w powietrzu, np. po wybiciu z hopy, ponadto konsola premiuje bezwypadkową jazdę po przekroczeniu mety. Punkty Kudos mają teraz podwójne znaczenie, gdyż poza standerdowym wykorzystaniem do odblokowywanie tras, wozów i nowych miast, posiadacze subskrypcji na Xbox Live będą mogli przesłać własne osiągnięcia do ogólnoświatowego rankingu. I porównać je z innymi, tym bardziej, że ranking obejmie nie tylko ilość zdobytych punktów, ale też rekordy oraz czasy ustanowione na każdej z tras. Czad, podobne rozwiązania z powodzeniem funkcjonują np. przy graniu on-line w MOTOGP 2. A propos. MICROSOFT dość tajemniczo wypowiadał się co do możliwości szarpania przez Internet i na dzień dzisiejszy trybu on-line oficjalnie nie potwierdzono. Można tylko przypuszczać, że pozwoli bawić się maksymalnie ośmiu Graczom jednocześnie. Kwestie techniczne? Wystarczy chyba spojrzeć na zdjęcia, co? I uwierz na słowo, że PGR2 w ruchu wygląda jeszcze ładniej niż na statycznych obrazkach.





Emocje związane z **FABLE** (Xbox) przybrały na sile. Jest szansa, że zagramy jeszcze w tym roku. Kilkunastominutowa prezentacja przebiegła dość spokojnie, budząc ogromne zainteresowenie i potwierdzając jednocześnie, że wcześniejsze wypowiedzi Molyneuxa o umownie niegranicznych możliwoścIech zawartego w grze świata nie były przesadzone. Przede wszystkim gra na bieżąco analizuje, bazując na znanych tylko autorom niuansach oraz różnego rodzaju statystykach, wszystkie Twoje dotychczas podjęte działania. Od tego jaki byłeś/jesteś w FABLE, w dużym stopniu zależy jak zareagują na Twoją osobę spotykane postaci. Ot, moralność jest w grze jednym z najważniejszych czynników, stanowiąc odwieczny problem dobra i zła. Bracia Dene oraz Simon Carter z BIG BLUE BOX (dev.) pokazali to na konkretnym przykładzie. Nasz bohater ma do wyboru dwa zadanie, za które oferowane jest zapłata, pierwsze to podjęcie działeń mających na celu "uwolnienienie" mieszkańców jednej z wiosek zastraszonych i okradanych przez lokalnych bendytów, w drugim zaś pieniądze dostajesz za pomoc okazaną grupie tych ostatnich. Ty wybierasz, a podobnych decyzji podejmować będziesz dziesiątki, jeśli nie setki. Graficznie dało się zauważyć mały paradoks - z jednej strony pokaz technicznych możliwości Xboxa, zaawansowany technicznie silnik, który zapewnie cuda pokroju padania cieni każdego z liści na drzewie bądź falujących na wietrze kłosów zboża (!!!), z drugiej jako całość na pewno nikogo nie zaskoczyłe czymś szczególnym. FABLE jest piękne, to fakt niezaprzeczalny, ale na E3 były ładniejsze gry. Nieco mniej emocji budził inny tytuł spod ręki studia LIONHEAD (czytaj od Petera Molyneuxa) przeznaczony tylko dla posiadaczy konsol MICROSOFTu, mianowicie chodzi o **B.C.** Początki ewolucji gatunku homo sapiens, choć czasowo trochę zeklócona, zostają faktyczna chronologia wydarzeń - w grze, dla potrzeb akcji pozostawiono dinozaury. Wcielasz się w jednego z członków plemienia, tak kierując jego poczynaniami, by całej grupie zapewnić najlepszy byt i doprowadzić do odpowiednio wysokiego poziomu rozwoju. B.C. podzielono na sześć poziomów, z których każdy stanowi potężną połać terenu do eksploracji - zaczynasz zawsze od zera, ucząc pozostałych podstawowych rzeczy. Nie znają ne starcie żadnego języka, nie mają żadnych umiejętności, pokazesz im jak się rozpala ogień, nauczysz polować. Etap zaliczony zostaje gdy doprowadzisz do określonej wielkości populacji plemienia, po czym wybierasz pięciu jego najlepszych członków i zabawe zaczyna się od początku. Środowisko znakomicie przedstawiono wizualnie - patrząc ne zdjęcia wyobraź sobie, jak to wspaniale wygląda w ruchu. Animacje biegających potężnych dinozaurów, w połączeniu jeszcze z charakterystycznym odgłosem dudniącej ziemi - cudo. Daje radę również budowa całego akosystemu, większość wrzuconej tu fauny i flory bazuje na tym, co faktycznie rosło tudzież biegało po ziemi w okresie prehistorii. Premiera niestety zaplenowana dopiero na 2004 rok.



Hmm, trochę rozczerowało **FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS** (PS2 oraz Xbox), umownie nazywane kontynuacją znanej gry przygodowej wydanej dobrych już kilka lat temu na PC. Rozczerowało głównie dlatego, ze LUCAS ARTS odeszło nie tylko od konwencji rasowej przygodówki, cechującej oryginał, ale też nie pokusiło się nawet o stworzenie pełnoprawnego i szumnie wcześniej zapowiadanego action-edventure. Owszem, są obszerne momenty eksploracji, jednek samych terenów do przemierzania jest niewiele, podobnie zresztą jak i zagadek, nacisk położono tutaj głownie ne walki. Wpakowano pięć różnych gengów, kazdy z nich charakteryzuje się odmiennym stylem newalenia (i odmiennym soundtreckiem, co akurat stanowi duży plus; panują klimety mocno rockowe), a do dyspozycji Gracze oddeno całą masę różnego rodzaju "broni" - w ruch często idą krzesłe, butelki, drewniane ławki itd. Dosłownie wszystko to, co tylko nawinie się pod rękę głównemu bohaterowi, de facto pod postacią znanego z oryginalnego „Full Throttle" harlejowca Bena. Obecni na targach programiści nieustannie zechwalali swoje dzieło, przekonując że do czasu premiery zostało jeszcze około sześć miesięcy i znacznemu rozbudowaniu ulegnie właśnie element rozgrywki - w finalnej wersji ma być ogółem około pięćdziesiątki postaci wplątanych zgrabnie w fabułę, obiecują tez ponad trzydziestkę lokacji. Niby duzo, ale po tym co dane było zobaczyć w akcji, te lokacje są strasznie małe, w dodatku dość przeciętnie zrealizowane technicznie. Panuje komiksowy styl, trochę zbyt prosty, kod gry jest mało zaawensowany i oby faktycznie wprowadzili do grudnia ten zapowedany szereg usprawnień. Netomiast największy etut, kontynuujący zresztą tradycję zabawnej przygodówki z PC, stanowi specyficzny, charakterystyczny humor - dialogi dosłownie wgniatają w fotel, Ben ma tak celne i dowcipne riposty, że zwyczajnie nie można się nie uśmiechnąć pod nosem. No i motywy z pomykaniem ne motorze - rewelacje! Naprawdę mogą być z tego ludzie, chłopcy z LUCASa, nie schrzańcie tej gry. Wydawcą na Europę zostało ACTIVISION.

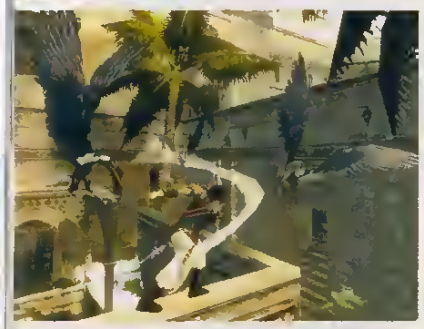


Jedne z największych niespodzianek tegorocznego expo. Dość napisać, że **PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME** wygrała kilka branżowych plebiscytów, zgarniając między innymi pierwsze miejsce w kategorii - najlepsza gra na GameCube. Szok jest tutaj określeniem i tak zbyt delikatnym, nie do pomyślenie była jak do tej pory sytuacja, w której debeściakiem na konsolę NINTENDO zostaje tytuł opracowany przez firmę z gatunku 3rd party developer, ponadto dostępny w identycznej wersji na



Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl
Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl
Spadające ceny
Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP
Zadzwoń Sprawdź Ceny !!!
Tel:(077) 45-40-323
Kom:0601-963-444



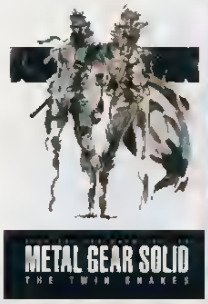


maszyny konkurencji. Hmm, można łyknąć postawić pytanie, czy POP TSOT rzeczywiście jest tak znakomite...czy może raczej N nie zadbało o wystarczająco dobry i głośny line-up własnych gier. Odpowiedź pozostawiam Tobie, a prawda jak zawsze leży po środku - primo, najnowsze przygody Księcia w „piaskach czasu" faktycznie są lepsze niż ktokolwiek mógł się tego wcześniej spodziewać. Secundo, NINTENDO kompletnie dało ciała, prezentując tytuły, o których w większości już słyszeliśmy - sequel goni sequel, z czego **MARIO PARTY 5, PIKMIN 2, STAR FOX 2** czy **STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE** to przykłady pierwsze z brzegu. Kolejne





kontynuacje urozmaica specyficzne moda w polityce N: remake i starszych gier, na czele z tym obecnie najbardziej gorącym **MGS: THE TWIN SNAKES**. W przeciwieństwie do prezentacji MGS3 na PS2, tutaj Hideo Kojima do spółki z Miyamoto nakręcali wczesną, ale już grywalną wersją (na planszy





napis "Trial Edition") - serce zabiło mocniej na widok pamiętnej, pierwszej sceny gdy Snake wynurza się z wody... Gra posiada wszystkie cechy oryginalnego MGS-a z PSX'a (niezmieniona fabuła, identyczne misje) i połączy je z nowoczesnym wykonaniem, jakościowo zbliżonym do tego co oferuje MGS2. Na razie wygląda wszystko na wczesny stadium prac (daty premiery nie znamy), a jakość tekstur przypomina te z Szaraka. Odpowiedzialne za remake SILICON KNIGHTS wrzuci do rozgrywki kilka elementów akcji rodem z drugiego MGS-a podczas prezentacji widać było np. jak Snake strzela z widoku FPP. Będzie też opcja połączenia z GBA. Wszystko fajnie, ale może by tak sporbować sworzyć coś nowego? Wracamy do **PRINCE OF PERSIA** bo ta jak już wiesz zarządziła kapitalną realizacją, wykonaniem ale też i



grywalnością. Same tylko postać głównego bohatera dostała łącznie 750 różnych animacji, co przekłada się na całą gamę rozmaitych ruchów i ciosów: podciąganie, wdrapywanie do góry po ścianach, bieganie po nich (co rewelacyjnie wygląda. Metrix has you), turlanie, huśtanie, skoki, walki wręcz, bal, gość nawet tańczy! Realizacja po prostu rozwala, a UBI SOFT - wydawca oraz developer gry w jednym - twierdzi, iż prace nad algorytmami poruszania się postaci wciąż trwają, więc... będzie jeszcze lepiej. Demo popełnione specjalnie na E3 to przede wszystkim lokacje w pałacach, ewentualnie na zewnątrz w przylegających do nich ogrodach - budowę poziomów cechuje szereg wyraźnych nawiązań do klesyki serii, stworzonej dobrze ponad 13 lat temu przez gościa nazwiskiem Jordan Mechner, dziś razem z ekipą UBI SOFTu do pomocy (wewnętrzny oddział developerski z Montrealu) odpowiadającego za reaktywację serii. Fajnie, że nie bał się wprowadzić nowych rozwiązań, głównie w elemencie walki. Po kilku minutach gry wiadomo już, że ciechanie mieczem ciągle stanowi podstawę zabawy, ale dorzucono na przykład matrixowy efekt slow-motion, jest też opcja/siła o nazwie „rewind time". Zabijając kolejnych przeciwników, Książe zbiera magiczny piasek - określona jego ilość pozwala na odpalenie wspomnianej siły i co za tym idzie przewinięcie czasu do tyłu. Coś podobnego było w xboxowej platformówce BLINX, cofanie akcji do tyłu opłacalne jest np. w przypadku gdy zginiemy, ewentualnie nie można już wykonać - dostępnej wcześniej i potrzebnej dla dalszego przebiegu rozgrywki - czynności. Szaleństwo zacznie się w połowie listopada, można łykać w ciemno



Na nowe GTA (PS2) przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, pod koniec roku pojawią się też być może - w kontekście ostatnich rewelacji i zmian TAKE2 w umowie z SONY, o czym piszemy w „CN?" - konwersje **GTA3** oraz **GTA: VICE CITY** na Xboxa. Trochę w cieniu tych genialnych gier ze stajni ROCKSTAR pozostaje **TRUE CRIME: STREETS OF L.A.**, produkcja bardzo podobna w założeniach do seni GTA, która powinna przynieść ACTIVISION spore pieniądze. Gra jest jawnym klonem GTA3, ale czy to źle? E3 przyniosły mocno już zaawansowaną wersję beta i. Jeśli wierzyć wydawcy, w świat TC SOLA przeniesiono około 300 mil rzeczywistych dróg okręgu Los Angeles. Chris Archer z ACTIVISION podzielił się swoimi uwagami m. in. na temat innowacji, jakich na próżno szukać w podobnych grach konkurencji. Np. jazda wozem na dwóch kołach, co jest maksymalnie wypasiona i kapitalnie zrealizowane - wyobraź sobie spory ruch uliczny, żeby się przepchać stawiasz auto na dwa koła - w dodatku w tym samym czasie możesz jeszcze strzelać do przeciwnika, ewentualnie zasłonić się podwoziem przed gradem jego kul. Mocno zręcznościowa rzecz, kompletnie nierealistyczne, ale jak zeuważył słusznie Chris - adekwatnie do tego rajcowna. Żeby wyprawiać cuda opisane przed chwilą, wprowadzono coś w rodzaju testów z GRAN TURISMO, gdzie pokonujesz na czas krótkie odcinki trasy i zdobywasz nowe umiejętności. O co dokładnie chodzi? Pokuszono się o dodanie specjalnych kombinacji niczym w rasowej bijatyce i później na drodze można czesać różnego rodzaju proste combosy, odpalone dwoma - trzema przyciskami. Na porządku dziennym jest







kręcenie bączków o 360 stopni, rewelacja! Rewelacje tym bardziej, że w momencie dynamicznego obracania się w kółko cały czas można oddawać ogień w kierunku przeciwnika - tworzą się dzięki temu na ekranie niemal filmowe, bardzo widowiskowe dla oka akcje. Ponadto dzięki tzw. Precision Targeting, czyli po prostu matrixowemu efektowi slow-motion czytelne i niezwykle fajne jest celowanie - prawą gałką analogą namierza się oblekt i ognia! Bajer polega na tym, że można w ten sposób strzelić gościowi prowadzącemu furę, siedzącemu wewnątrz wozu, nawet prosto w łeb. Idealne precyzja namierzania. Ahe, korzystanie z trybu spowolnienia czasu odbywa się wyłącznie z użyciem zwykłych pistoletów, ale normalnie arsenał broni jest dużo bardziej pokaźny, daje radę zwłaszcza broń maszynowa. Można w jednej ręce trzymać powiedzmy uzi, a w drugiej zupełnie inną pukawkę, co automatycznie pozwala na dwa różne sposoby celowania w oblekt. Kozacka jest animacja podnoszenia/zbierania przez sterowaną postać (w tej roli detektyw Nick Kang) przedmiotów/broni - raz, że gość czyni to niezwykle sugestywnie dwa - zabawnie. Do tego motyw np. ze strzelaniem ostrzegawczym w górę, kiedy trzymając gunę w prawej ręce, lewą nasz hirol wymachuje w tym samym czasie policyjną legitymacją. Huh! Ustalmy fakty: strzelać można z jadącego samochodu, wykonując wspomniane wcześniej combosy,



wreszcie biegając normalnie po mieście. Nawalać się też zdarzy nie raz i nie dwa w sposób tradycyjny: wykorzystane zostały do tego trzy podstawowe przyciski - zwykły kopniak, uderzenie z pięści lub kopniek z wyskoku. Oczywiście w grę wchodzą tu proste kombinacje (combosy), mało tego, ciosy da się upgrade'ować ćwicząc i trenując w specjalnym dojo. Efekt slow-motion, żywe tarcze, uderzanie przeciwnikiem o ścianę, duża interaktywność (ot, choćby rozwalające się pod ciężarem rzuconego na nie ciała stoły i szafki, pękające szyby). Samochody zasuwają z niesamowitymi prędkościami - jest dwa razy szybciej niż w GTA3/GTA VC, co stanowi kolejny DUŻY plus tej gry - zyskuje na tym przede wszystkim dynamizm i efektowność rozgrywki. Wprawdzie przyczepić się trochę można do modelu jazdy, bo na pewno ten z GTA3 czy innego THE GETAWAY jest bardziej konkretny, w TC SOLA autorzy za bardzo poszli w kierunku arcade. Co nie znaczy od razu, że jest zły - kwestia odpowiedniego wyczucia fury. Europejska premiera już 19 września, szarpniesz posiadając dowolną z trójki konsol nowej generacji. Przy okazji krótkie info o konwersji pecetowej gry **MAFIA** (PS2, Xbox, GCN styczeń 2004). Niestety, to co zaprezentowano na E3 dalekie było ideału i gra na razie wygląda mało powiedzieć słabiutko. Goście z TAKE2 nie chcieli się wypowiadać co do atopnie zaawansowenia prac, ale jeśli wersja z targów była ukończona więcej niż w 50%, to konsolowe MAFIA nie odniesie większego sukcesu. Kłopoty z framerate'em (obiecują stałe 30 FPS-ów, przy czym producenci z reguły obiecują też kobietę na noc do łóżka i ogólnoświatowy pokój), klapskie, nachodzące na siebie tekstury, ogólnie blada bije z ekranu. Najlepiej ma się wersja na sprzęt Bille, tyle że to nikogo chyba nie dziwi w kontekście prostych konwersji PC -> Xbox.

Piła

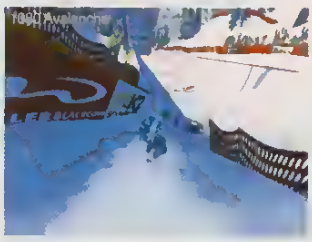
Będzie widowiskowa, zacięta wojna zgrzyt jak na zejściu tektonicznych płyt. Nie, nie chodzi o kolejnego **ARMY MEN**a, ale o rozpoczęty jeszcze przed E3 wyścig, którego zwycięzca obejmie palmę pierwszeństwa wśród konsolowych snowboardów. Głównym faworytem wydaje się być najnowszy twór ekipy EA BIG, już trzecie odsłonięcie serii **SSX** (PS2, Xbox, GCN). Co by w ogóle móc maltretować przygotowane na tegoroczne expo wczesną wersję demo, konieczność byty wcześniejsze zapisy - pokazy zorganizowano wyłącznie za zamkniętymi drzwiami, przy okazji prezentacji różnych gier EA. Trochę zaskakujące w kontekście niezbyt odległej premiery, planowanej na IV kwartał, ale... Zdziwienie mijało zaraz po szarpnięciu, ponieważ **SSX3** (tytuł tymczasowy) na dzień dzisiejszy jest... hmm... powiedzmy średnio dopracowane. Przykładowo zjeżdżając po trasach dziewiczych, przez co rozumiem pomykanie nieprzetartym przez nikogo wcześniej szlakiem, kiepsko działały



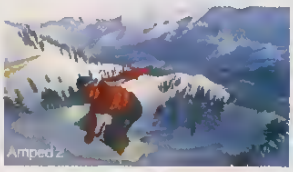
algorytmy sunięcia deski po podłożu - miejscami snowboardzista jechał po cyglkim puchu jak po twardym lodzie, nie zapadając się ani na moment, podczas gdy chwilę później deska potrafiła nienaturalnie zakopać się w mocno ubitym śniegu. Do poprawki. Graficznie też na razie umiarkowanie - konkretniej niż w SSX TRICKY wyglądają głównie zawodnicy, ale np. ilość czy jakość obiektów wrzuconych do gry nie uległy wyraźnej poprawie. Natomiast zupełnie nową bajkę mamy jeśli idzie o widoczność, bo jest ona niesamowite, i raz, że w tle kompletnie nic się nie dorysowuje, dwa - płynność animacji nie pięć z plusem. Obecni na pokazie programiści zwrócili uwagę na kwestię odwzorowania śniegu - jeśli wierzyć ich słowom, pięć rodzajów białego puchu z SSX TRICKY zastąpi w SSX3 liczba już trzydziestu jego odmian. Huh! Zasadniczym novum w rozgrywce jest przeniesienie zmagań nie jedną tylko, potężnych rozmiarów zresztą górę. Co by pomykać w dół w sposób urozmaicony, podzielone została na trzy całkiem odmienne stoki i jeśli... dajmy na to, chcesz zjeździć bawiąc się w wykonywanie trikulców wybierasz trasę do trików, chcesz zjazdówkę... Hm, co ważne, wyboru dokonać trzeba zaraz po zrzuceniu z helikoptera, na samym szczycie góry. Teraz tak, każde z trzech tras zawiera w sobie - na całej długości - od ośmiu do dziesięciu konkurencji, ekojarz więc jak niesamowicie muszą być one obszerne. Same konkurencje pachną tradycyjnie: Downhill, Half-Pipe, Slalom itd. Będą wszystkie postacie z poprzednich części, będą nowi snowboardzerzy, będzie rozbudowany system kupowania gadżetów, ubrań, desek i podobnych. Każdy zawodnik posiada w grze laptopa, przez którego przyjmuje np. wyzwania na pojedynki head-to-head, sprawdza wyniki, przegląda trasy itp. Ale i to nie koniec. Esencją zabawy został w trzeciej części zupełnie nowy tryb Big Challenge, w skład którego wchodzi blisko 150 "misji" do wypełnienia - ot, szereg wyścigów, mini-zadania pokroju "grindnij po rozstawionych dookoła billboardach" lub "wybij się mocno i doskocz do zaznaczonego u góry punktu", czasowe określonych trików, eksploracja terenu i temu podobne urozmaicenia konieczne by się nie nudzić. W nieoficjalnych rozmowach Steven Rechtschaffner, obok Larry ego LaPierre'a główny producent serii, wygadał się nieco na temat jednego z najbardziej rajcownych questów do wypełnienia w trybie Big Challenge, mianowicie chodzi o kilkunastominutowy zjazd po całej długości trasy, bez narzuconego podziału na wybrane odcinki. Zabrzmiało nieźle, podobnie jak potwierdzona opcja on-line - dostępna tylko w wersji na PS2. Jedziemy dalej, rozbudowano w znaczący sposób system trików. W SSX3 nabijamy tzw. Uber Meter, pośrednio coś w stylu paska Gamebreakera z ostatnio wydanego NBA STREET VOL. 2, tyle że tutaj można ładować pasek nie do dwóch, a trzech poziomów. Triki z Uber Level 1 stanowią najprostsze kombinacje, Level 2 pozwala odstawiać już konkretniejsze rzeczy, zaś po zgromadzeniu Uber Level 3, nazwanego Monster Trick, na ekranie oglądamy kosmiczne, efektownie zrealizowane i kompletnie przy tym pozbawione realizmu wygibasy snowboardera w powietrzu. Jeśli arcade, to pełną gębą, dokładnie o to chodzi



Pozostając w klimatach śnieżnej deski odnotować trzeba, że w najbardziej komfortowej sytuacji są posiadacze GaCke, bo to z myślą o nich rodzi się, w bólach dodajmy, coś zdecydowanie więcej niż tylko alternatywa dla SSX3. Po wielu zawirowaniach, oficjalnym skasowaniu projektu z listy wydawniczej, późniejszych decyzjach o całkowitej wymianie grupy programistów oraz kontynuacji dalszych prac, NINTENDO wrzuca wreszcie na rynek sequel znakomitego 1080 SNOWBOARDING z N64. "Wreszcie" oznacza w tym przypadku końcówkę września (USA) lub listopada (Europa). Kilka minut zabawy i... można się cieszyć - wcześniejsze perypetie związane z developingiem nie wpłynęły negatywnie na jakość **1080 AVALANCHE**. Gra jest nie do poznania, w ciągu kilku miesięcy od czasu ostatniej prezentacji przeszła całkowitą metamorfozę, zwłaszcza jeśli chodzi o



niuanse techniczne. Optymalizacja "paru" linijek kodu wyeliminowała problem z nierównym framerate'em, udało się też wycisnąć z engine u nie 30, a 60 klatek animacji na sekundę. Szkoda wobec powyższego, że sequel 1080 ma miejscami zbyt niską dynamikę i np. zasuwając z dużymi prędkościami, szczególnie na stromych, ostro opadających w dół trasach, zagubione gdzieś zostało poczucie pędu. Przy normalnej jeździe, czy to w slalomie, czy też przy zabawie w czesanie trików, wszystko jest już w porządku. Tryb6w rozgrywki nieco mniej niż u konkurenta z EA, bo poza wspomnianym slalomem są tu jeszcze tylko Trick Attack, Time Attack oraz zmaganie w rynnie. Jak sam widzisz, niewiele tego, co niejako podkreśla arcade'owy wydźwięk gry, ale z drugiej strony sterowanie, fizyka, upadki i kolizje opracowane są z większym naciskiem na realizm niż ma to miejsce w SSX3. 1080 AVALANCHE określić można mianem zręcznościówki z elementami symulacji, tymczasem w jeszcze innym kierunku poszedł MICROSOFT przy okazji kontynuacji "swojego" snowboardu **AMPED** Sequel, planowany na przełom listopada i grudnia, podobnie jak część pierwsza stara się być wiernym symulatorem tej dyscypliny sportu. Poprawiona oprawa graficzna, tryb kariery, trasy zjazdowe posiadające swoje rzeczywiste odpowiedniki, tryb on-line, licencja na kilkunastu prawdziwych zawodników - to



wyłapane z miejsca najciekawsze cechy.

Twórca postaci RAYMANa, Michel Ancel, już przed rokiem chwalił się w czasie E3 krótkim zwiastunem swojej najnowszej, pnorytetowej produkcji. Produkcji znanej wcześniej pod skrótem BG&E, dziś rozszyfrowanej do bardziej czytelnej formy **BEYOND GOOD & EVIL** (PS2, Xbox, GCN, listopad 2003). Szpil powstaje nieprzerwanie od trzech lat - developing ruszył gdy tylko Ancel zakończył zabawę z RAYMAN 2 na Makarona. Efekty tak długich prac są elektryzujące, to coś więcej niż tylko proste i miłe połączenie przygody





CO NOWEGO W NAMAXIE?



WWW.NAMAH.COM.PL

NAMAX ul. Kośnego 48/1 45-372 Opole (0 prefix 77) 456-50-54 lub 0803-0[illegible]-8-07

Piła

ekspozycja PŁCI PIĘKNEJ na E3







...od FAST ...
... "napaleni" ale
... do przyjęcia, no nie?)

Im konkretniejsze modelki stoją przy stoiskach tym większe prawdopodobieństwo, że produkcje wystawiane przez daną firmę nie nadają się choćby do gry wstępnej. Na potwierdzenie: mnóstwo pięknych, aksamitnych ciał i uśmiechów było tym razem dzięki 3DO przy promocji STREET RACING SYNDICATE, wyścigówki rajdowej zupełnie jak worek kartofli.





Mniejsza o firmę, ta pani była na E3 i to się liczy (reklamując jakiś syf na PC).

Szybka, dynamiczna techniczna muzyka, trochę światła i para dziewcząt bijących się "na niby" - oto przepis na promocję gier z serii DEAD OR ALIVE. TECMO zaproponowało męskiej części odwiedzających targi kilkunastominutowy występ, podczas którego bardzo przeciętnie wyglądające panie, charakteryzowane i stylizowane na dziewczyny z DOA - skakały po scenie, wyginały ciała w strony potencjalnych widzów, a na koniec już w strojach kąpielowych rzuciły się do walki o... piłkę plażową. Zagadka wuja Władka: do jakich tytułów serii nawiązał pokaz?



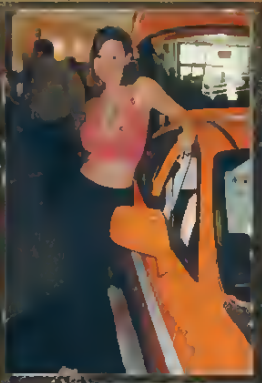
ZARZĄDZIŁO 3DO...

...ze swoją kampanią STREET RACING SYNDICATE - ulicznych wyścigów z "domieszką" jednych pań. Na stoisku roiło się od skąpo ubranych hostess, kręcących się obok wystawionych tam bryczek. Poznano finansowego dołka (wręcz bankructwa), 3DO daje radę, a dziś. Po jednym za 3DO!











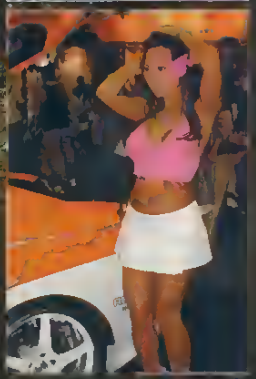












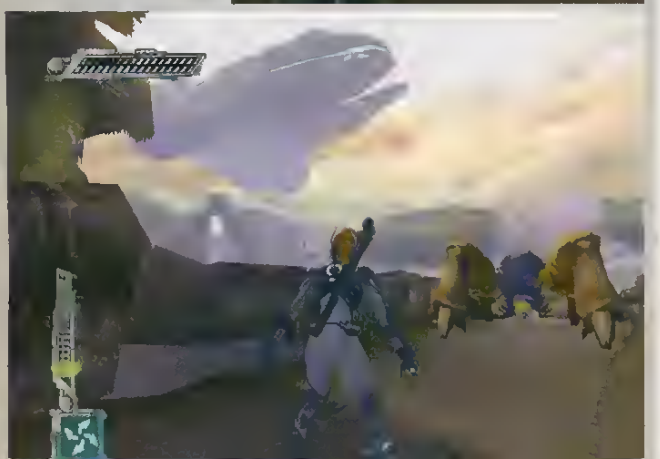
z platformerem, akcje przenosi grającego do niejakiego Hyllis, świata w którym ogromną większość planety pokrywa woda, wskutek czego życie toczy się wyłącznie nad jej powierzchnią. Ot, taka fantazyjna Wenecja, gdyby skusić się na obrazowe porównanie. Fabułę upatrzyła sobie Jade, młodą i skromną



dziewczynę, wplatając ją dla potrzeb gry w mroczną i dziwną zarazem intrygę... Szkoda miejsca na szczegóły scenariusza, naciąganego zresztą niczym oceny na maturach, w zamian wrażenia i gorść przemyśleń po krótkich zmaganiach z padem. Przede wszystkim bardzo duży nacisk Ancel położył na elementy typowo przygodowe, co jest może nie ewenementem, ale odważną decyzją patrząc pod kątem obecnych realiów konsolowego rynku, zalewanego ostatnio przez coraz szybsze i coraz krótsze gry akcji. Jade prowadzi normalne życie, musi dbać o finanse i z czegoś się utrzymywać, a ze jest fotografem, kasa płynie np. dzięki robieniu zdjęć rożnym gatunkom zwierząt żyjącym na Hyllis. Oczywiście to tylko jeden ze sposobów kierowania poczynaniami głównej bohaterki, dużo bardziej rajcownym może być wykorzystanie środka lokomocji, jakimi tutaj są poduszkowce, ścigając się w rozmaitych mini-grach wrzuconych do BG&E w obfitej ilości. Ba, tu są takie patenty, ze zagrasz nawet w specjalną odmianę hokeja uskuteczniana tymi samymi poduszkowcami! UBI SOFT jako wydawca nie pozwalał na zbyt długą zabawę i przedstawiona wersja miała masę ograniczeń, do czasu premiery w sferze domniemywania pozostają odpowiedzi na pytania, jak bardzo rozgrywka jest rozbudowana, jak nieograniczona, i czy równie wciągająca jak pierwsze pół godziny (power!). Temat wizuali mozesz ocenić zapuszczając żurawia na zdjęcia, ja dodam, ze w ruchu od tej prześlicznej gry z ekranu wylewa się potęga najwyższej jakości. Będzie hicior, to pewniejsze niż obligacje skarbu państwa.

Kto miał okazję choć przez moment zaznać rozkoszy obcowania z dowolną grą BLIZZARDa, tan wie, ze firmie tej nigdy nie zdarzyło się popaśnić pozycji słabej czy nawet średniej. Pecetowi mistrzowie zdecydowali się wkroczyć na rynek konsol i po E3 nia ma wątpliwości, ze dostarczą pozycję przynajmniej bardzo dobrą, a już ne pewno świeżą nietypową **STARCRAFT: GHOST**, o czym pisaliśmy skrótowo przy okazji wcześniejszych zapowiedzi w „CN?", rozgrywa się w świecie Starcrafta, jednej z najlepszych komputerowych strategii czasu rzeczywistego w historii gatunku. Znaczy to tyle, ze w konsolowej adaptacji tu w formie rasowej gry akcji i kamerą TPP, na każdym kroku napotkamy motywy oraz jednostki każdej z trzech walczących w pecetowym RTS-ie ras Protossow, Zergów bądź ludzi. Zresztą tytułowy duch, którym jest główne bohaterka imieniem Nova, to tez jednostka z oryginalnego Starcrafta, konkretnie wywodząca się z Protossów - w teorii powinno więc korzystać z energii PSI, którą tylko ta rasa opanowała i na której całkowicie bazuje. A praktyczne zastosowanie sił PSI poznaliśmy na targach, konkretnie pokazano działanie dwóch z kilku zawartych w grze zdolności... niewidzialność (duch - niemal nie do wykrycia przez wroge) oraz przenikanie wzrokiem przez ściany -Nova dostrzega obiekty niewidoczne gołym okiem. Hmm, kilka słów na niedzielę patrząc teraz stricte na gameplay, a wyliczankę zalet niechaj rozpocznie intuicyjne, precyzyjne sterowanie. Świetne obłożenie pada, niewazna czy ma on znaczek MS, Big N czy SONY. Dalej warto wspomnieć o podobnym do tego ze SPLINTER CELL wskaźniku 'stealth', czyli informacji o tym w jakim stopniu jesteś w danej chwili niewidocznym dla otoczenia. Im głośniej się zachowujesz...im częściej wychodzisz z ukrycia, prowokując przeciwnika, tym wskaźnik będzie rosnąć i tym łatwiej namierzą Novę wrogie jednostki. Rzecz cholernie istotna, bo udostępniony na targach etap praktycznie przez 70 - 80% czasu gry wymagał od szarpiącego właśnie skradanie się, tak by pozostać niezauważonym - silny nacisk na opcję 'stealth' może nie jest szokiem, ale delikatnie zaskoczył niejednego z odwiedzających w South Hall stoisko BLIZZARDa. Z drugiej strony, biegając cały czas do przodu „nie palę" i wypluwając bezsensownie setki kul, gra staje się już tylko przeciętną strzeleniną, totez uczynienia przez producenta elementów skradanki priorytetem zabawy ma swoje uzasadnienie. Animacje głównej bohaterki, sposób poruszania się, wspinania, schylania, zawisania na nogach przylegania do ścian, a nawet najzwyklejsze podskoki "robią" tak pozytywnie, ze przymknąć oko trzeba na drobne zwolnienia i gubienie klatek podczas jakiegoś większego zamieszania na ekranie. Obiecują w finalnej wersji to usunąć, cały czas trwają tez poprawki jednego z błędów w kodzie, objawiającego się w grze łamiącymi gdzieniegdzie teksturami. Cóż, STARCRAFT GHOST nie jest i nie będzie Mount Everestem graficznych osiągnięć na konsolach N-G (gra ma status multiplatformowy) - to pewne, ale nadrabia rozgrywką - i to z nawiązką. Czekamy conajmniej do grudnia.





Rozczarowała SEGA. Wprawdzie line-up na targach mieli w miarę pokaźny, wliczając w to głównie sportowa sene ze znaczkiem 2K4 oraz kilka gier silnie promowanych gębą niebieskiego jeza, jednak jak na firmę, która po przerzuceniu się na rynek oprogramowania miała wskoczyć na pierwsze miejsce wśród wydawców, to jest to praktycznie nic. Pojawiły się nawet plotki, ze SEGA ponownie uderzy sprzętowo wypuszczając nową konsolę, co poniekąd ma nawet odrobinę sensu - ot, dziwne cisze w przypadku flagowych gier pokroju SEGA RALLY 3, wszak szczegóły miały być na E3 i wycofano się z tego - będąc jednocześnie czymś zupełnie nieprawdopodobnym i nierealnym. **SONIC HEROES** stanowi nieoficjalną kontynuację SONIC ADVENTURE 2 i przyznać trzeba, ze gra może zarządzić. Szerpiemy tutaj tytułowym





jezem, Tails oraz Knucklesem. JEDNOCZEŚNIE! W każdej chwili można się między nimi przełączać, a ikonki przedstawiające tacjaty umieszczone są w prawym, górnym rogu ekranu i pokazują kim aktualnie pomykamy. Pomykamy bowiem tylko jednym z trójki bohaterów, pozostali automatycznie podążają za nim. Bajer polega na tym, ze - przykładowo - jeśli liderem zespołu jest aktualnie Knuckles, to cała formacja stawia na siłę/atak. Kiedy liderem zostaje Sonic, to drużyna atanowi formację nastawioną na prędkość (szybsze przemieszczanie się). Natomiast dzięki Tailsowi całe trójka postaci może wzbić się w powietrze i latać. Dobor formacji zależy oczywiście od danego momantu gry, jeśli zajdzie np. potrzeba przesunięcia głazu blokującego przejście, stawiasz na siłę i Kunckiesa - wiadomo o co chodzi. Są nawiązania do obu części SA, odnotowano powrót na stare śmieci, co oznacza, ze część poziomów z gier na Dreamcasta została na żywca przeniesiona do SONIC HEROES. Wizualnie w chwili obecnej „średnio na jeza" (hmm...), tak czy inaczej, niczym wyrafinowanym SEGA tutaj nas nie zaskoczy. Poprawiono za to pracę kamery, które nie ma wreszcie tendencji do nienadążania za akcją. Konsolka Big N otrzyma swoją wersję 28 listopada, PS2 i Xbox będą musiały poczekać przynajmniej do okresu świąt Bożego Narodzenia. Tymczasem exclusive zapewniło sobie N w przypadku **SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT**, planowanej już na czerwiec. Szpil tan to nic innego jak kolejne wcielenie SA2 z DC i późniejszego SA2 BATTLE na GeCku. Dokładnie ta sama rozgrywka, dokładnie te same poziomy. SEGA troszeczkę chyba przesadza, bo przecież minimalna poprawki w kodzie, a co za tym idzie - ciut ostrzejsza grafika, to - sam przyznasz - kiepski powod, by płacić drugi raz za tę samą grę, w dodatku dostępną na rynku od przeszło roku. Zachętą ma być nowy, dodatkowy tryb zabawy Mission Mode, gdzie do wykonania czeka około 60 mini-zadań, pozwalających Graczowi odblokować sekrety i odkryć "ekskluzywne" popierdółki - na targach poinformowano, ze wśród nich znajdzie się np. 12 klasyków SEGI z konsolki Game Gear, ale żadna konkretne tytuły nie padły. SADX współpracuje ponadto z trzema grami na GBA. Sonic Advance, Sonic Advance 2 oraz Sonic Pinball Party.

Żaby było nieco mniej komercyjnie i przy okazji z nutką oryginalności, te sama SEGA smazy w swoich studiach **BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG**. Tytułowy dzieciak wygląda jak po kopulacji z kogutem, a programiste, który ubrał go w tą czapkę z czerwoną grzywą miał raczej trudne dzieciństwo. W akcji gra daje radę dzięki



prostym i rajcownym zarazem założeniom - generalnie biegasz Billym szukając rozrzuconych po wielu poziomach jajek. Jest ich kilka rodzajów, w kilku wariantach kolorystycznych, Twoim celem zaś staja się jak najszybsze dostarczenie takiego jajka, tocząc je po ziemi, w miejsce przeznaczone do wylegu. Tu dochodzi jeszcze potrzeba karmienia jaja. Zarcie to nic innego jak porozrzucane dookoła power-upy: im więcej ich dostarczysz, tym jajka będą się robić większe... i większe... i większe, aż dojdzie do wyklucia. Plansza z tropikalną wyspą, chłodne lody Arktyki oraz etap z bossem udostępniono dla publiki, toteż na ich podstawie najlepiej wspomnieć o wyraźnych zapożyczeniach (budowa poziomów, podobne tekstury) z wyżej opisanych przygód Sonica. Co ciekawe, Billy przenoszący jaja często ma spory kawałek do przemierzania, więc aby nie było to nudne, dostał od developera speeda takiego, ze bez bólu poszadziby łeb w łab z niebieskim jeżem.



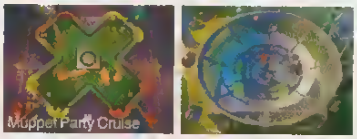
Kurczę, zarknij co oni zrobili z remake iem **SPY VS. SPY** Grę tworzoną przez WAY FORWAD obejrzeć było można w akcji podczas zamkniętych pokazów i w największym skrócie jej główna założenia przedstawiają się następująco wykradnij dokumenty z sejfów, umiejscowionych, co oczywiste, w różnych miejscach planszy. Rzecz w tym, że większość z nich to nic innego jak pułapki, no i jest jeszcze drugi problem - trójka innych szpiegów robi dokładnie to, co Ty. White Spy, Black Spy, Gray Spy and Robo Spy - wybierasz jedną z tych postaci. Potyczki pomiędzy nimi są nieodzownym elementem zabawy, przydają się więc szeroki wachlarz broni, z której najbardziej rajcowne zdecydowania była wyrzutnia rakiet. Obok zmagań w trybie Single jest oczywiście opcja zabawy wieloosobowej dla maksimum 4 Graczy. Profanacja zaszła jednak nie w rozgrywce, niemal całkowicie bazującej na pomysłach z wiekowego klasyka pod tym samym tytułem, ale w temacie oprawy wideo. No, nie może tak być, żeby świetny pomysł ubierać w infantylną, w dodatku technicznie wykonaną po amatorsku, grafikę. Zdjęcia tego nie oddają, dopiero jak gra jest w ruchu straszą nachodzące na siebie obiekty, przekłamania w teksturach oraz częste zwisy! Sytuację pośrednio uratowała informacja jednego z gości odpowiadających za kod, ażeby nie sugerować się grafiką. Powód? SPY VS. SPY jest zaledwie cztery miesiące w fazie developingu i do sklepów trafi nie wcześniej niż z końcem marca przyszłego roku, docelowo PS2 oraz Xbox, wersja na GCN-a na razie pozostaje w sferze niepotwierdzonych oficjalnie plotek. Hmm, włos się jeszcze jeży na myśl o wydawcy tego tytułu, wszak będzie nim drugoligowa...

TDK MEDIACTIVE zaczyna ponadto odcinać kupony na silniku stworzonym na potrzeby przeciętnej ścigałki WORLD RACING (to ta z brykami wyłącznie Mercedesa). Teraz podpisali umowy z kolejnym producentem samochodów i tym sposobem torturować nas będą produkcją **CORVETTE**, co już samym tytułem zdradza kilka prasowych informacji: fury wyłącznie tej marki, w liczbie 80 sztuk, z



okresu 1953 - 2003, większość tras za wspomnianego WR oraz bardzo zbliżony do niego model jazdy. Ba, po paru minutach zabawy atwierdzić można, że identyczny. Na uwagę zasługują wrzucenia słynnej autostrady Route 66, prowadzącej przez niemal cała Stany, z Chicago aż do Los Angeles. Trasę tę przebyć będą mogli posiadacze drugich Soniaków, tudzież osobnicy dbający o portfel Gatesa - najwcześniej w okolicach grudnia.

Standy obok kusiły grywalnym demem **MUPPET PARTY CRUISE**, która na pierwszy rzut oka wygląda niczym kopia MARIO PARTY. Na drugi zresztą też. I na trzeci. W środku trzydziestka mini-gier, nieodzowny Multi na czterech Graczy, a zamiast Mariana i reszty maskotek Ninny - postacia wykreowana przez Jima Hansona. Gra powstaja na



pełnej licencji, więc popiardółki typu oryginalne głosy aktorów ze szklanego ekranu TDK zachwala jako osiągnięcie na miarę wynalezienia koła. Hitu nie będzie, o czym NIE przekonają się tylko posiadacza X-ów. Daty wydania brak, patrząc jednak na stopień zaawansowania prac, raczej bankowo wypluja ten tytuł jeszcze w tym roku.

Połączenia w jedną całość takich tytułów jak SOCOM oraz HITMAN (nawiasem mówiąc, EIDOS potwierdziło prace nad trzecią częścią serii - PS2, Xbox, GCN - planowo skończyć się mają w kwietniu 2004), to z pewnością stwierdzenie mocno przesadzone, ale **SNIPER ELITE: BERLIN 1943** ma w sobie kilka cech obu wspomnianych produkcji. Samo sterowanie, widok z oczu oraz zza



pleców starowanej postaci, infiltracja budynków, skradania się itd., przypominają w dużym stopniu sieciowy hit SONY. Dopiero po wejściu w tryb snajperski zaczyna się nieco inna bajka, rolę zaczyna odgrywać już nie tylko celne oko, ale i wiatr, dystans dzielący nas od celu, precyzja, odpowiedni dobór broni, a nawet szybkość bicia serca. Uhu-hu! Graficznie średniak, REBELLION stawia zdecydowanie bardziej na akcję, planują m.in. opcję on-line w trybach Cooperative oraz Deatmatch. Wersja na drugiego Soniaka dostanie taż support klawiatury oraz myszy i zaplanowana jest na 18 listopada, podczas gdy adycja xboxowa trafić ma do sklepów dopiero z końcem marca 2004.

NAMCO wyraźnie pozazdrościło innemu japońskiemu wydawcy, firmie CAPCOM, ogromnego eukcesu obu części DEVIL MAY CRY I... postanowili coś z tym zrobić. To „coś" otrzymało nazwę **SPAWN** i tytuł owy mozesz dobrze połączyć z bardzo popularną, komiksową postacią wykreowaną przez Todda McFarlane a. Skojarzenia będzie jak



najbardziej trafna, gdyż gra powstaja na pełnej licencji i podiegamy w niej nikim innym, jak rzeczonym rysunkowym bohaterem. SPAWNa w wersji elektronicznej cechują wszystkie ponadnaturalna zdolności komiksowego odpowiednika, np. miota zieloną plazmą albo ułatwia sobie walkę korzystając z umiejętności specjalnego, podwójnego wyskoku. Nia przeszkodziło to jednocześnie autorom wrzucić nieco klasycznej broni białej, są tez pistolety, shotguny i broń maszynowa. Po ujrzeniu w akcji trudno nia napisać wprost: całkowita zrzynka z DMC. Bardzo zbliżony system kamar, niektóra lokacja wydają się wręcz na żywca przeniesione z przygód Dantego, a i walka wykazuja nalecialości gry CAPCOMu. System automatycznego namierzania calu zamienia grę w nudną sieczkę obsługiwaną dwoma przyciskami, a jeśli dorzucić do tego jeszcze przeciętną oprawę wideo, to mamy obraz co najwyżej średniaka. Płyty z tłoczni powinny wyjechać w IV kwartale, SPAWN ma status multiplatformowy.

Xboxowy **BUFFY THE VAMPIRE SLAYER** okazał się całkiem miłym zaskoczeniem na konsolowym rynku, tym bardziej więc solidnej dawki akcji oczekwać można i trzeba za strony sequela, planowanego już na wszystkie trzy topowa obecnie maszynki do grania.

BTVS: CHAOS BLEEDS podejmuja serialowy wątak piątego epizodu, konkretnia rzecz biorąc uzupełniając go, co w aumia dla nas jest i tak bez znaczania wobec braku amisji w pięknym nadwiślańskim kraju... Gra akcji z widokiem TPP, nastawiona głównie na walki i rozwiązywania prostych zagadek. Walczy tym razem piątka grywalnych postaci: Buffy, Angal, Willow, Xander oraz Spike i sądząc po prezentowanym demie pokierujamy poczynaniami każdej z nich osobno, po kolei, w miarę rozwoju akcji. Wszyscy mają swoja własna, specjalna umiejętności do wykorzystania w częstych potyczkach z wampirami, co sprawdziło się świetnia od strony praktycznej - odmianny nieco styl wprowadza do zabawy tak potrzebny alament urozmaicenia. Świetny tytuł, na rynku debiutuje już z końcem sierpnia. Szukający mocniejszych wrazeń powinni zepoznać się z

FATAL FRAME 2. TECMO w drugiej części powstającej z myślą o PS2 nia aksperymentuje, serwując danie klasyczne opuszczona, tajemnicza miasteczko, a w środku osamotniona w działaniach młoda dziewczyna, niejaka Mio Amakura. Fabuła wrzuca później do akcji dodatkowo jej siostrę bliźniaczkę, przy czym na pierwszy plan



wybija się nie tyle kwestie głównych bohaterek i scenariusza, ale przeszywający etracham klimat. Udziela się Graczowi dużo bardziej napięta, oddziaływująca silnie na emocje atmosfera, częsty niepokój. Są momenty w których naprawdę można się bać - pierwsza część wysiada.

Joe Gnffin - to Twoje nowe nazwisko. Budzisz się w samym środku piekła zgotowanego Amarykanom przez Japończykow w czasia II wojny światowej. Chodzi o atak na Pearl Harbor - zrywając się z koji po usłyszaniu huku pierwszej eksplozji biegniesz ezybko wąskimi kotytarzami w kierunku głównego pokładu. Tak zaczyna się przygoda w

MEDAL OF HONOR: RISING SUN (kazdy z Next-Ganow), odsłaniając od razu kilka elamantów rozgrywki, przede wszystkim większą niz w dotychczasowych grach serii interakcję z NPC - można będzia wydawać krótkie komandy, co by sprzymierzani żołnierze szli za Tobą, osłaniali przed kulami i formowali się w małe teamy. Pokazano w akcji jeszcza motyw za strzelaniem z działak umocowanych na pokładzie lotniskowca oraz nieco walk na wodzia. Gra ma chołamy potencjał, tylko za EA będzia potrzebowało jeszcze minimum kilku miesięcy, by zamknąć projakt i umieścić nowego MEDALa na eklepowych półkach.



Platformówka z fabułą, której scenariusz śmiało mógłby ulożyć Playman. **WHIPLASH** Gra powstaje z myślą o konsolach SONY oraz



MICROSOFTu, bohaterami zaś są dwa zwierzaki, Spanx i Redmond - obaj przatrzymywani byli w laboratorium zajmującym się przeprowadzaniem aksperymentów na zwierzętach, skąd dla potrzeb gry uciekli, za cel obierając dokonania sabotażu organizacji prowadzącej wspomniana testy. Główną postacią jest Spanx (pełna kontrola) podczas gdy Redmond spełnia trochę rolę piątego koła u wozu, czasem wtrącając jakiś głupi komantarz i z rzadka pomagając pchnąć akcję do przodu. Królikiem można bowiem manipulować, każąc mu wykonywać ściśle określona czynności - patant dobrze znany choćby z DeCekowego FLOIGAN BROS. Warto zwrócić uwagę na ten tytuł mimo wczesnej fazy developingu, bo kod układa znane CRYSTAL DYNAMICS, a wydawcą jest nia mniej znany EIDOS. Moża cos z tego być dobrego, szkoda że nie ma choćby przybliżonej daty premiery.

Jest śliczna. Jannifar Garner, aktorka (m.in. "Pearl Harbor, "Catch Me If You Can', ostatnio "Daredevil") grająca agantkę CIA imieniem Sidney w amarykańskim serialu talewizyjnym **ALIAS** będącym jednocześnia tytułem najnowszej gry ACCLAIM na wszystkie trzy konsola Next-Gan. Z reguły produkcja oparta na przeciętnym senalu, gdzie główne skrzypce gra fajna babeczka, sklasyfikować można jako totalne crapy - z ALIAS będzie inaczej. Po pierwsze, znakomita jest animacja wirtualnej Sidney - sesja Motion-Capture przyniosła cały









szereg realistycznych ruchów oraz ciosów. Po drugie, wizualnie nie tylko na głównej bohaterce warto zawiesić oko - duże, szczegółowo zaprojektowane pomieszczenia, znakomite miejscami tekstury i spora różnorodność środowisk znanych z serialu. Można było szarpnąć w jedną z misji: teren hotelu, konkretnie hotelowa restauracja. Sidney przebrana za kelnerkę musi odnaleźć dysk, który - jak się okazuje - odnajduje zamrożony w lodowej kostce. Odpowiednia broń, strzał... Niezwykle ciekawy i oryginalny pomysł pojawił się zaraz po zdobyciu płyty, kiedy cele misji, aktualizowane na bieżąco w trakcie rozgrywki (tutaj standardowo...), nakazywały natychmiastową ucieczkę. Otóż ekran podzielony zostaje na dwie części, w formie tradycyjnego Split Screene - i teraz u góry masz normalny widok, podczas gdy na dole kamera pokazuje jakiś newralgiczne dla danego momentu miejsce - w demie było to np. wejście do chłodni, dzięki czemu wiesz gdzie, w jakiej liczbie i z której strony nadbiegają strażnicy. Patent naprawdę się sprawdza () Sidney jako agentka CIA posiada całą gamę gadżetów: noktowizor, cyfrową kamerę, aparat, urządzenie do rozpoznawania kodu DNA, elektroniczny wytrych i kilka innych podobnych zabawek a la James Bond. Cluchy, głos Jennifer Gamer: wszystko przeniesiono na żywca z serialu - zwłaszcza te białe klecka, odsłaniająca podczas walk bardzo przyjemne dla męskiego oka miejsca daje radę i "robi". Wolczysz w zasadzie za pomocą tylko dwóch przycisków: atak zwykły i specjalny, gdzie ten drugi pozwala np. na chwycenie przeciwnika z tyłu i efektowne uderzenie jego głową o ścianę czy stół. Do tego dorzuć motywy typowo skradankowe: wychylanie się zza winkle itd. Aha, jeszcze coś! Są fajne mini-gierki: testy na wykrywaczu kłamstw, tudzież otwieranie zamkniętych drzwi przy wykorzystaniu lewej gałki analogowej - pojawia się specjalna mapa i trzeba zaliczać kolejne poziomy dostępu, będąc w czasie tej operacji cały czas narażonym na atak, co skutecznie i momentami irytująco utrudnia wykonanie zadania. Wersja na PS2 z datą 31 października, GaCek i Xbox powinny dostać ALIAS z końcem bieżącego roku.

Pozostając w klimatach szpiegowskich i filmowych, nie można pominąć mocno promowanej przez EA produkcji podejmującej temat kolejnych przygód najsłynniejszego brytyjskiego agenta w **JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING**. Zmienił się widok i biegać nam teraz (teraz = końcówka 2003) przychodzi w trybie TPP (z perspektywy trzeciej osoby). Inne





novum stanowi opcje walk z wykorzystaniem większości elementów otoczenia: stołów, butelek, krzeseł, koszy na śmieci, będzie też kilka różnych możliwości zaliczenia każdego z dwudziestki poziomów. Reszta w dużej mierze pozostała już podobna: pościgi luksusowymi furami BMW (ale jest też np. czołg i helikopter), przewijająca się - przez wymyśloną wyłącznie na potrzeby gry fabułę - piękne panie, mnóstwo elektronicznych gadżetów do użycia, no i nieodzowna postać Pierce'a Brosnana, który raz jeszcze użyczył swojej facjaty oraz głosu. Zwraca uwagę więcej niż dobre, szczegółowe grafika. Wracając jeszcze na moment do pań, prezentacja gry pozwala przypuszczać, że integralną ważną dla akcji część rozgrywki stanowić będzie znana aktorka Shannon Elizabeth, przewijająca się bardzo często w krótkich ujęciach z poszczególnych etapów. Pokazano również próbkę możliwości jeśli idzie o Multiplayer - wprawdzie nie ma opcji zabawy przez Internet a przynajmniej nie została ona potwierdzona, ale EA wrzuciło misje w trybie co-operative dla dwóch Graczy, a ponadto walki na specjalnych arenach dla maksymalnie czterech swirów!

Oczy wielu, choć już tylko tych najbardziej cierpliwych (naiwnych?), zwróciły się w stronę EIDOSu, a konkretniej CORE DESIGN (dev.) odpowiedzialnego za nowe next-genowe wcielenie Lary Croft. Na wstępie od razu data premiery, bo jak zapewnia wydawca jest to już te jedynie słuszne i ostateczna: 20 czerwca. Innymi słowy są szanse na to, że w chwili gdy czytasz relację **TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** ujrzał wreszcie światło dzienne. E3 nie przyniosły jednak, poza datą, odpowiedzi na żadne pytanie związane z produkcją - w dalszym ciągu jedna wielka niewiadoma. Albo będzie crap, albo totalne zaskoczenie in plus. Po zaliczeniu kilku filmów z gry właściwej większość osób skłania się ku pierwszej opcji - błędy w teksturach, kiepskie sterowanie oraz kompletnie nie działający system kolizji. Uwaga, Lara w nowej przygodzie dostała możliwość etaku za pomocą nóg.







lub rąk! Oglądając materiał wideo akcja przypomniała podczas takiego pojedynku, notabene toczonego w koszmarnie wolnym temple: bardziej chodzoną bijatykę, jednocześnie bezlitośnie odsłaniając wspomniane ołędy z kolizjami postaci, ciosy "wchodziły" w zaatakowanego przeciwnika, przenikały przez niego jak przez duchy. Z drugiej strony trzeba mieć na uwadze fakt, że materiały wideo ukazujące rozgrywkę właściwą nie były oficjalnie ujawnione (EIDOS karmiło tylko świetnie zrealizowanym, dynamicznym trailerem), więc tak naprawdę nie wiadomo skąd pochodzą i jakie stadium prac nad nowym TR przedstawiają.

Bardzo interesujący projekt pojawił się z obozu WIDE GAMES: ekipy mającej ostatnio na koncie udane PRISONER OF WAR. Tym razem chłopcy tworzą **PILOT DOWN**: action-RPG umiejscowionego w realiach II wojny światowej - wcielamy się w amerykańskiego pilota, którego maszyna została zestrzelona na terytorium Niemiec. Jest zima roku 1944 i największym problemem staje się nie tyle kwestie napotykanych



Najlepsi na E3

Tradycyjnie, jeszcze w czasie trwanie targów, jak grzyby po deszczu wyrastać zaczęły rozmaite branżowe podsumowania oraz plebiscyty, próbujące wskazać tych najlepszych, wybrać zwycięzców tegorocznych E3. Poniżej lista nominowanych, opracowane przez organizatorów E3, spośród których komisje jak co roku przyzna w poszczególnych kategoriach statuetki "E3 Awards". My też pokusiliśmy się o własny mini-ranking, zobaczcie co nam spodobało się tym razem w Convention Center najbardziej.

E3 AWARDS

Najlepsze gra targów: Full Spectrum Warrior (Xbox), Gran Tunamo 4 (PS2), Half-Life 2 (PC, Xbox), Halo 2 (Xbox), Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, Xbox, GCN)

Najlepaza gra konsolowa: Fable (Xbox), Full Spectrum Warrior (Xbox), Gran Tunsmo 4 (PS2), Halo 2 (Xbox), Prince of Persia: Sands of Time (PS2, Xbox, GCN)

Najlepsza gre akcji: Call of Duty (PC), Half-Life 2 (PC, Xbox), Halo 2 (Xbox), Medal of Honor: Rising Sun (PS2, Xbox, GCN), Unreal Toumament 2004 (PC)

Najlepsza gre przygodowa: Jak II (PS2), Ninja Gaiden (Xbox), Prince of Persia: The Sands ol Time (PS2, Xbox, GCN), Starcraft Ghost (PS2, Xbox, GCN), Viewtiful Joe (GCN)

Najlepsza bijetyke: Dead or Alive: Online (Xbox), Onimusha Blade Warriors (PS2), Soul Calibur II (PS2, Xbox, GCN), Virtue Fighter 4 Evolution (PS2)

Najlepsza gra RPG: Deus Ex: Invisible War (Xbox), Feble (Xbox), Final Fantasy X-2 (PS2), Star Wars Knights of the Old Republic (Xbox), Vampire: The Masquerade - Bloodlines (PC)

Najlepsza gra wyścigowa: F-Zero GX (GCN), Gran Tunsmo 4 (PS2), Need for Speed Underground (PS2, Xbox, GCN), Meno Kart: Double Dash (GCN), Project Gotham Racing 2 (Xbox)

Najlepsza gra sportowa: Amped 2 (Xbox), Madden NFL 2004 (PS2, Xbox, GCN), NFL 2K4 (PS2, Xbox), SSX 3 (PS2, Xbox, GCN), Tony Hawk's Underground (PS2, Xbox)

Najlepszy sprzęt na E3: kierownica Driving Force Pro (Logitech, PS2), kamera EyeToy (Sony, PS2), karta graficzna GeForce FX 5900 (nVidia, PC), Helix Gaming Device, karta graficzna Radeon 9800 (ATI, PC)

OKIEM PSX EXTREME:
Najlepsza gre na PS2: MGS3
Najlepeza gra na Xboxe: Halo 2
najlepeza gra na GCN: F-Zero GX
Największa niespodzianka: zapowiedź PSP, przenośnej konsoli SONY
Największe rozczarowenie: line-up NINTENDO i SEGI



ne drodze żołnierzy, bo tych można albo wystrzelać, albo próbować przejść obok niezauważonym (złamanty rasowej skradanki), co problem zimna - by przezyć, trzeba zapewnić odpowiednią ciepłotę ciała, np. wkradając się do budynków czy też ogrzewając przy rozpalonych ogniskach (daja tez radę np. dawka morfiny). Sterowana postać ma dziewięć umiejętności, których statystyki sukcesywnie - w miarę rozwoju gry - będziesz podbijał. Celność strzałów czy umiejętność pozostawania niezauważonym to tylko część z nich i warto tutaj jeszcze zaznaczyć, za owa statystyki mają faktycznie bardzo istotny wpływ na rozgrywkę. W miarę rozwoju akcji oraz nabierania doświadczania, dużo łatwiej jest omijać cywilów, bo również oni mogą zwrócić na Ciebie uwagę, na skutek ubioru amerykańskiej armii, dużo łatwiej też walczy się bądź unika hitlerowców. Prezentowane podczas targów demo dość wiarnia w kwestii wizualnej oddają zdjęcia - panuje duża prostota oblaktów oraz charakterystyczny, komiksowy styl grafiki. Prace ukończone są w 80% i PILOT DOWN zaatakuja sklepy 28 listopada (wydawcą WANADOO, PS2 oraz Xbox).

Pomieszanie gry strategicznej z bijatyką proponuja LUCAS ARTS w produkcji zatytułowanej **WRATH UNLEASHED**. Zaplanowana na 31 października (PS2 oraz





Xbox, skasowany został z listy wydawniczej port na GCN-a) gra spod skrzydeł znanego THE COLLECTIVE jest bardzo prosta w założeniach, wybierasz 8 z dostępnych 32 postaci, rozmieszczasz je na planszy wadła własnego uznania i strategicznego zamysłu, po czym celem jest przejąć kontrolę nad określoną liczbą porozrzucanych po mapie świątyń. Przemieszczasz się po kolei z pola na pole, przy czym w tej grze by zająć dowolne z nich, nia wystarczy tylko przesunąć pionek (ups, przepraszam, którajś z postaci) - i gotowe. By zająć dany punkt, za kazdym razem trzeba stoczyć walkę - akcja przenosi się nas w pełne 3D, gdzie postacie są ślicznie wykonane i animowane, a nawalanka odbywa się w czasie rzeczywistym. W praktyce bardzo prosta rzecz: dwa ataki, jeden na małą odległość, drugi na większą - rzucania czarów, magiczna zakleta i tym podobne klimaty. Takie sobie, choć można się wczuć.

Coś w stylu MIDNIGHT CLUB 2, choć z pewnością nie tak dobre **RPM TUNING** (PS2). W kwestii podobieństw mowa o samym pomykaniu, mocno zręcznościowym, na trasach rozrzuconych po różnych metropoliach, bo... Głównym i stosunkowo oryginalnym daniem jest w tym szpitu, od mało znanego BABYLON SOFTWARE, potęga tuningowenie fur. Usprawnienia obejmują nie tylko aspekty

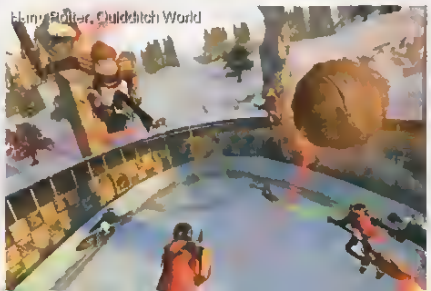


wizualne, ale też mechaniczna, co w sposób oczywisty odbija się poźniej na osiągach oraz specyfice kontroli nad pojazdem. Hostessy zachęcały do zaglądnięcia w press packi, przy czym dość ostrożnie trzeba przyjąć notkę o ponad 200 tys. możliwych usprawnień wszyatkich wozów (ogółem różnych permutacji). Fajny tryb wyścigu na 1/4 mili, fajne ucieczki przed gliniarzami. Graficznie za to poniżej średniej: główni bohaterowie RPM TUNING zbudowani zostali z zastraszająco niskiej liczby trójkątów - huh, modele wozów tu wrzucone są prostsze niż projekt bikini. Animacja miała tendencję do zwolnień, ale do grudnia powinni wnieść jeszcze stosowne poprawki. Aha, kapitalnie się w tą grę jeździło, kierownicą GT Force Logitecha, świetne i realistyczna doznania mimo zręcznościowego



podejścia do tematu. Przed miesiącem w prezentacji pisaliśmy już o nowym wcieleniu serii **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**, więc tylko krótko wrażenia z prezentacji: bankowo będą pojazdy firm Acura, Honda, Toyota i Subaru - ta pojawały się w trailerze, plus pawnikiem cała gama innych marek, których cena za furę nie schodzi poniżej kilkudziesięciu tysięcy $. Zmieniono silnik graficzny, nocna trasa w centrum miasta 'robiła"... dobrze kazdemu oglądającemu krótki zwiastun. Jako ze obecnie developer ma ze sobą dopiero 1/4 roboty, płytki z NFS U nia wrzucimy w napęd konsoli - da facto dowolnej z trójki maszyn NG - szybciej niz wiosną 2004.

Ekipa EA to mistrzowie świata jeśli idzie o bicie kasy na różnego rodzaju głośnych licencjach, czy to książkowych, czy



filmowych. Nowym pomysłem "elektroników" jest wyplucie na rynek **HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP** gry sportowej znanej miłosnikom twórczości szkockiej aktorki J. K. Rowling za słowa pisanego, awantualnie za szklanego ekranu dzięki ekranizacjom Wamara. Quidditch jest sportem czarodziejów. W mugolskim uproszczeniu to taki rodzaj bajsbolu rozgrywanego na latających miotłach. Szczegółowe zasady są więcej niz skomplikowana, w kazdym bądź razie najważniejsza w taj grze jest latająca piłka zwana zniczem. Posiada własna skrzydła, może więc podróżować dziwnymi trajektoriami i nagle zmieniać tor lotu. Co w związku z tym? Cholernie trudno to dogonić, ponadto w grza są też dwie inna piłki, zwane tłuczkami, których zadaniem jest z kolei gonienia zawodników oraz zrzucania ich z miotał. To nie wszystko jednak. Jest jeszcza czwarta piłka! Huh, tę już wreszcie mozna wbić do bramki zdobywając gola. Świetna grafika, jeszcze lepsza animacja, kapitalnie odwzorowane areny zmagań.

Najpopularniejszy sport na świecie od dawan dawna stanowi piłka nozna, no może jedynie z wyłączeniem taranów zamieszkiwanych przez Jankesów. Mimo to, E3 nia obfitowały w przesadnie dużo produkcji futbolowych - uwagę zwracała jedynie multiplatformowa **FIFA 2004**, o której już za momencik, a także dość zaskakujące **URBAN FREESTYLE STREET SOCCER** na PS2. Developerem jest SILICON DREAMS, gra zaś przenosi nas w różne środowiska miejskie, gdzie uskuteczniamy uliczną odmianę gały. Innymi słowy, brak autów, fauli itd. Dobra, w czym rzecz? Fajnie się giercuja. Są trzy rodzaje podań: po ziemi mocna, lob oraz coś co umownie nazwijmy wypuszczaniem w uliczkę. Można tworzyć combosy wykorzystując te zagrania z przyciskami Turbo, przypisanymi pod klawisze „L" i "R", co delikatnia przypomina zmagania choćby z ostatnio wydaną NBA STREET 2. Oczywiście zachowując odpowiednie proporcja. Grywalne demko ukazywało „boisko" otoczone potężnymi budynkami, system „trzech na trzech", akcja jest szybka, efektowna, w dodatku postacie fajnie zrealizowane - np. Jamajczyk w żółtym bazrękawniku i kolorowej, wełnianej czapce - koleś ma przezabawne ruchy podczas zwodów czy strzelow. Może coś z tego być nie tylko dla miłośników gier sportowych, ale i dla zwolanników "arkejdu" oraz dobrej, multiplayerowej zabawy. Z kolei FIFA 2004, nominująca bardziej do miana symulatora, broni się głównie liczbami: 16 tg. 350 drużyn, ponad 10 tys. oryginalnych nazwisk zawodników. No i nowość, tryb on-line! To będzie druga piłka, po **THIS IS FOOTBALL 2004** od SONY (ta nie była prezentowane) umożliwiająca zmagania w Internecie. Tylko w przypadku wersji PS2, bo tak jak pisaliśmy przed miesiącem w pre-relacji z targów SONY wykupiło od EA ekskluzywne na tryb zabawy przez Internet wa wszystkich tegorocznych grach amerykańskiego wydawcy.

Nia sposób w ciągu 24 godzin zagrać wa wszystkia gry, bal, ciężko zobaczyć chociaż połowę z nich, dlatego też trzeba darować sobie całą masę nic nie wartych crapów i gier do recenzji "na pasek" dla Playmana. Nia przegap działu CN?, który dodatkowo uzupełnia powyższą relację m. in. o zagadnienie sprzętowe (vide Xbox Live 2.0). Kolejna edycja E3 już za rok. Przedtem jednak zobaczymy co się święci na naszym, londyńskim ECTS'ie. Dobre i to.

PS. BIG THNX dla Gala z Chicago za matariały

Znane persony

E3 to nia tylko promocja giar, ale zasadniczo też świetny sposób reklamy dla firm, co by się pokazać i wypromować. Z reguły giganci rynku wydawniczego organizują różnego rodzaju zamknięte imprezy, starają się ponadto zwrócić na siebia uwagę pismaków ściągając na targi znana osobistości. I choć w tym roku nie odnotowaliśmy obecności Saddama Husajna, bal, nie było nawet Andrzeja Leppera, tak podczas konferancji prasowej zorganizowanej przez KONAMI zamienić dana było kilka słów z uroczą Jannifar Love Hewitt, a po expo przechadzał się np. raper Snoop Dogg.









POWINNI TEGO ZABRONIĆ

Zbliza się referendum europejskie, zbliza się wielka zmiana, zbliza się coś nowego. I tak dalej. Daleki jestem od agitowania czytelników PE, by głosowali w taki czy inny sposób (zresztą, ten tekst ukaze się i tak po głosowaniu). Wszak znany jestem ze swojego raczej olewackiego stosunku do "świnek u koryta" i polityki w ogóle. Dlatego mam gdzieś, co mówią Leszek Piśner czy inny Jan Manę Rakieta (przy czym orientujesz się w temacie "nie ze bardzo", wszak "Rakieta" już nie jest Maną - kor.). Ale nie mam gdzieś tego, co będzie się działo z tym krajem - szczególnie pod rządami przeroznych sarmackich kratynów. Dlaczego w ogóle o tym piszę? Ano dlatego, ze jest kilka powodów dla ktorych Ty - Czytelniku - też nie powinieneś mieć gdzieś tego, co będzie dalej. A jeśli lubisz mówić o sobie "Gracz hardcore'owy", to poważnym powodem dla Ciebie moze się okazeć rozwój rynku gier w kraju zwanym Polską.

"Rozwój"? No tak, słuszne pytanie - jaki rozwój? Wszak w Polsce i na polskim rynku gier, tfu!, od lat nie dzieje się nic. Wszelkich alternatyw jakiegokolwiek działania jest jak na lekarstwo, a jeśli juz się pojawiają, to padają szybko i boleśnie. Za przykład niech służą chociazby próby tłumaczeń podejmowane przez firmę CD Projekt, o których zrobiło się teraz cicho. Trudno zresztą mieć o to pretensje do kogokolwiek. Po prostu, nasz kraj - póki co - stanowi mało urodzajną glebę dla tego typu przedsięwzięć. Wiecie, liczy się rolnictwo, bezrobocie, wojna w Iraku ("Iracka wolność", hehehe, co za debil wymyślił tę nazwę?!), więc generalnie wszyscy mają gdzieś czytelników PE i ich marzenia o silnym rynku rozrywki elektronicznej, ze pozwolę to sobie tak głupio nazwać. Zresztą, trudno się temu dziwić. A więc, krótko podsumowując, co memy w naszym kraju?

1. Mamy Stadion X-lecia na którym, owszem, dostaniemy KAZDĄ grę, tyle ze jakoś dziwnie wydeną, hehe. Bez plastikowej okładki, bez instrukcji (chyba ze pisanej cyrylicą.) - za to za 20 zeta (po znajomości nawet mniej) i z możliwością wymiany.
2. Mamy kilka sieci wielkich marketów w których niczego się nie mozemy dowiedzieć ani o interesującej nas konsoli, a tym bardziej o grach na nią. Z drugiej strony właściciele owych marketów uczciwie reklamują się w ten oto sposób: "powinni tego zabronić". Buhahaha, rzeczywiscie powinni.
3. Mamy giełdy, które juz dawno przestały być miejscem spotkań pasjonatów gier wymieniających się doświadczeniami i sprzętem. Teraz króluje tam... (wpiszcie co Wam się podoba, bo ja nie chcę obskoczyć w ryja od "znajomych" z giełdy, hehe).
4. Mamy dwa pisma konsolowe, których czytelnicy wieszają na sobie nawzajem psy, zamiast się cieszyć, że przynajmniej tyle się ostało na rynku.
5. NIE memy ani salonów gier z prawdziwego zdarzenie (odsyłam do raportu mojego autorstwa z PE#60), ani wypozyczalni, a jak są, to ofarują głównie bardzo stare gry.
6. Nie mamy juz właściwie od paru lat żadnych targów z prawdziwego zdarzenie. Nawet takich, "jak na Polskę, z prawdziwego zdarzenia".
7. Nie mamy "legalnej" możliwości kupienia gier importowanych z USA czy Japonii. A jeśli juz, to trzeba kombinować jak kon pod górę, zeby coś zdobyć.

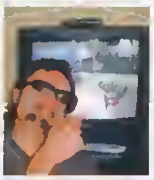
Nie oszukujmy się - jest mogiła. Zaścianek. Sytuacja rynku zbytu w Polsce sprzyja ZMNIEJSZANIU się popytu na gry. Ktoś powie, ze

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Wakeboarding U., MotoGP 2, Midnight C. 2



"Budz za powazniejszy syno i jak wchodzisz to używaj innych, niz zgredowe nicki" - przeczytałem wchodząc, po dłuższej nieobecności, na nasz czat (www.psxextreme.pl). Hehe, tak to jest, gdy się zapomni hasła. W domu mam "Majfax" - tak nazywam remont, o w zasadzie remont stulecia, jaki nawiedził mój przybytek. Brud jest wszędzie: w łóżku, w szafach, w lodówce nawet (mówiłem ze nie ma kibelka?). Dlatego najczęściej przebywam na dworze popijając na GBA (BTW: jak ostatnio zdobyczłem SPLINTER CELL na "siakomś" komórkę, to mi - zatwardziałemu antykomórkowcowi - spodła cwaniaka za Hyi). Robiąc grilla przed domem, do oka wpadł mi zarzący się kawałek węgla. Wizja Gi oczu z jednym okiem napędziła mi strachu ale na szczęście wszystko skończyło się dobrze i oko dzieło (...). Powoli zasypuję mnie odpowiedzi na zeldowy konkurs "Twoja przygoda", za co nie wiem, czy Wam dziękować, bo czytanie emm na tydzień (...) EXTREME PARTY 4 juz wkrótce! SzOpEn je Tobie zalecę kiśdkę na spodnie! (...) Całuski dla zonki za layout DVD REGIONu (...) Grill w biurowcu rządzi!!! Właśnie zajadam kiełbaskę.

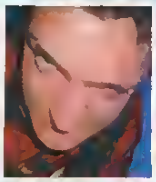
Gdzie spędzisz wakacje?: kilkadni w Bieniej (k. Żywca) i walczę z PORADNIKIEM #3

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre (oprocz wyścigów)

aktualnie męczy: Amplitude, Morrowind, Matrix, FF 6



Jako ze większość HP spodziewających z moim zdaniem Was zapewne wynurzeniami na temat "fajny film wczoraj widziałem" (dla mnie błyskotliwych "Matrix. Reaktywacja"), ja potraktuję temat niejako pod kątem - po trzykrotnym obejrzeniu obrazu Wachowskich wychodzę z założenia, ze jego krytyka wynika ze zwykłego nie skumania fabuły, założeń i subiektywnej autorowni twórców. Wszystkim przeszkadza latający Neo, jakby w "jedynce" nie latał... Ale kit z tym, i tak największą farsę robi film "Wyczik"! W rolach głównych Krat Pryszcz i Claudia Syfer! Polecam i czekam na drugą część (robocze nazwaną "Polek Wagner dwa braciaki?!"). (...) Pisanie tekstów, gimnie i egzaminy tak nadwyrężyły stan mojej "dziennej doby", ze oz zaniedbałem arnię dziewczynę (którą zresztę nie mam). Na szczęście znalazłem cudowny sposób - wydłużyłem sobie dobę do 28 godzin. Nie pytajcie jak, ale pomysł się sprawdza - tylko ze ostatnio zamiast do Sciery wysłałem mailo do redaktora mojego umerku (treść emi była nazbyt "słuszna",) (...) Dziękuję Ani z "Nefrutete" za uczynienie ze mnie głowne "mundolowego Beckhama" - robi furorę. Pozdrowienia dla Tifci, Anety, Agaty i Kocu.

Gdzie spędzisz wakacje?: gdzieś na południu (Hiszpania/Tunezja/Egipt) i gdzieś nad Bałtykiem

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: MotoGP 2, Midnight C. 2, Wakeboarding



Zasłużony odpoczynek. Konsole i w ogóle cały sprzęt elektroniczny idą w odstawkę (w tym miesiącu trochę przegiąłem z pracą), spadam na Jano przyrody odchamić się za cały rok. Będę się ugonac za krowami, zeby dostać trochę mleka (z pierwszego wymienia) zapewniałem sobie sadu po podwieczorek, zaś wieczorem obserwować niebo, opiekując kiełbaski na grillu. Tak, uwielbiam ten widok. Bo w mieście to niebo nie widac, niestety. Moja rodzina w komplecie wyleduje w okolicach Staszowa (ya, "szczerzyki"!) - oszo, spoko, czyste powietrze i sztachety latające bardzo nisko. A jak wrócę, to ze swoim ojcem będę naparzał dniami i nocami w ping ponga - pasja z młodości reaktywacja! (...) A propos, "Matrix. Reaktywacja" świetne kino akcji, fajny film "karate" (błehhe!) "bliźniacy" przekozacy, jednak klimat... ech, ten gdzieś popłynął (...) O grach myślę zawsze, stęd konkluzja: targi E3 wyraźnie pokazały, ze w przyszłym roku Xbox da lupme konkurencyjnym platformom. DOOM 3, H-L2, PGR2 i inne - jo am mom więcej pytań! (...) Życzę Ci, Czytelniku, sympatycznego wypoczynku i upałów nie-do-wytrzymania. Aloha!

Gdzie spędzisz wakacje?: zmienienie pisiuchy na zielonej trawce

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: PES2, ETMetrix, Midnight C. 2



W ciągu ostatnich sześciu tygodni przez trzy dostawałem antybiotyk i albo wyczerpałem limit chorób na co najmniej kilka najbliższych lat, albo faktycznie nie jestem wybrańcem. Przez te podejrzane specyfiki z opiak emm w sobie więcej chemii, niżeli Mendelejew sklasyfikował pierwiastków. Przemysł farmaceutyczny się cieszy. Sequel "Matrixa" znakomity kompletnie nie rozumiem, czego wszyscy narzekający na ten obraz pseudo-znawcy dzisiejszej muzy się spodziewali? Sięgnijcie lepiej po ambitne kino albanskie, ponoc "Bosy uchodzca zgubił buta" niezle robi. Jak dla mnie przykład perfekcyjnej kontynuacji. (...) E3 za nami, nic wielkiego się nie wydarzyło. Za przenośna konsolkę SONY? Za mu pewno większego niz Giertych kaco po opublikowaniu wynikow referendum? Tja, jasne. Na papierze, te ja mom w domu dziełujący projekt perpetuum mobile (data premiery: zima 2005). Z kolei polityka NINTENDO juz me tyle bawi, co poważnie niepokoi - ciekaw jestem, czy za kilka lat znajdzie się jeszcze jakis fanboy Nimy, który pójdzie do sklepu kupić dwudzieste MARIO PARTY. Bill dzięki chłopie, bo prawdziwe oryginalne projekty typu FABLE czy BC są na "złym Xboxie", co te mnoł mnoc pecetowe gry i streszcz po nocach.

Gdzie spędzisz wakacje?: dom zdrojowy w Ciechocinku

Kleju

ktomaczas@psxextreme.pl

dziedzina: pompki

aktualnie męczy: RE3, RE CV



Czołem! Meldują się emerytowany Klejuch! Kuna, nawet w największych koszmarach emi spodziewałem się, ze spodoba mi się MW. A doszło do tego ze... ZOSTAŁEM W WOJU! W dodatku całkiem amiłem, ze dostanę parodkę strzelca wyborowego. Oczywiście, wcięz będę motywował! Wasze zwoje mięgowe swoimi komiksami gdyż w swojej "izbie żołnierskiej" mam brudno blok z kubek z ołówkami (zupełnie "zwyczajne" wyposażenie hihy hihy). Nie em bata, chłopcy i dziewczęta, tak łatwo się mnie nie pozbedziecie (...) Z pewnego nadmiaru wolnego czasu jakim dysponuję od czasu przyjścia do wojska, powracłem do kilku starszych gierek (memy u siebie PSX'a, PS2 i N64) - wyzywam się na wirtualnych zombie, szarpię w RE3 i RE CODENAME: VERONICA, grając w MOH UNDERGROUND porównuję wrozenia ze strzelanie w rzeczywistości, a pykając z ziomkami w WWF NO MERCY doprowadzam ich do szału (pewnego razu dowaliłem bosmanowi trzy razy pod rząd i mewale brakowało obym robił 50 pompek.) I wszystko to doprawione szczypty fuzy (em powinien jakiej, bo mem zamknięć). Brakuje mi tylko mojego Xboxa i MORROWINDa (...) Kończę nadawanie pozdrowienia dla wszystkich ktorzy wpadli do mnie w odwiedziny (specjal greetz dla Brygiego i jego zielonej ekipy ze Słupska), fabi dla tych, którym się am chciało.)

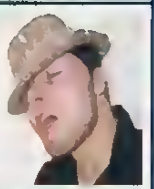
Gdzie spędzisz wakacje?: nad morzem:))

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: prace licencjacką i dziekanat o przesunięcie terminu



W chwili gdy czytasz te słowa jesteśmy już redaktorami europejskiego magazynu (słyszysz Sciera? Uczesz się!) traktującego o świecie elektronicznej rozrywki (a Ty europejskim Czytelnikiem) i chleb będzie miedlugo kosztował 5 złotych, a bo emi przyjdą Ruscy chleb zabiorą, a z elektronicznej amtrywki zostanie jedynie smażenie kotletów na grzejniku. Ech, wesołe jest! (...) A teraz sprostowanie miesiąc temu pomyliem Hopa, Wolverine mo ostrze z Andaomanium i jeśli mojq niewiedzą obrazłem czyjąś amtkę, to i tak dobrze, ze nie brata. Sorry (...) "Reaktywacja" przeszła przez kino jak burza, dla mnie spełnienie swoja zadanie w 200%. Po jej obejrzeniu po prostu am mogę doczekać się finalnej części trylogii, aby sprawdzić pewne sugestie Wachowskich (ekka zakomuflowane pod tutejszą mesą efektów (że "jedynka" fabularnie nie została nawet nie drasnięta - to była do przewidzenia!). Co tam jeszcze? Kończę pracę licencjacką, tyle za promotor rzeki mi cyrku z pisaniem od nowa 30 stron na kilka dni przed oddaniem. Czy on nie wie, ze je emm "końcówkę"? Chyba wezmę zaświadczenie od Fonixo. A Snake-nie Snacke w MGS3 zjada węże! Kapelusze to by sobie zrobic nie mógł? Też komandos!

Gdzie spędzisz wakacje?: do Chorwacji celnicy juz mnie nie wpuszczą, więc do Iraku (tanie bilety)

HYDE PARK

pLaY

playman@psxextreme.pl

dziedzina: WE6:FE

aktualnie męczy: WE6:FE, Finding Nemo, Evil Dead



"To już koniec! Dlaczego!? Zaraz otworzę okno, wy***ę TV, a potem santa skoczę..." - słowa znajomej (Hi Ashe!) po przegranym meczu Realu z Juve. A ponoć ostatnio tylko nowy "Matrix" prowadzi do myśli samobójczo-morderczych. Tak przynajmniej podaje Washington Post, twierdząc iż 19-letni Josh Cooke z Oakton jako wytłumaczenie morderstwa podał za powód chęć uwolnienia się z Matrixa! Natomiast w Anglii pod presją lobby "zoofeksualistów" brytyjski rząd złagodził kary za zoofilię. Od teraz za zgwałcenie kozy czy kota delikwent będzie podlegał karze pozbawienia wolności do dwóch lat, a nie dożywocia. Ręce będzie wniebowzięty! Echhh, ludzie. (...) Ze słonem darmowe solarium, w kinach druga część "Matrycy" (dlaczego?), pomimo że wielu kinerkom nastawiającym się na nie-wiem-co nie przypadł do gustu), a w meckach mojej konsoli... nadal króluje WE6:FE! Miniony miesiąc pod względem gier nie był zabójczy, nie ukazało się żadne wybitne produkcje - czyżby rozpoczynał się okres wegetacyjny? Powstaje za to film "Underworld", bezsprzecznie oczywiście na grzywy odpowiednika - ciekawe, czy przerwie fatum średnio udanych ekranizacji gier? Lecę oszukać przeznaczenie... □

Gdzie spędzisz wakacje?: Mielno (koniec lipca), Hiszpania (koniec sierpnia)

KILu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: developing Dziadu-Dziadu

aktualnie męczy: FFT, Vandal Hearts



Koniec szkoły, początek Europy, przetasowanie w znajomościach, premiera kolejnego "Matrixa" (fani LOTR-a czują się dyskryminowani!), rosnące stosy maili, a na dokładkę trzy awarie - rewers i dwóch wypełnionych danymi (tu autor traktu walił głową ścianę) dysków w przeciągu kilku tygodni (spam: kupię elektronikę do WD800JB). Słowem - normo. Xb, wg różnych źródeł, na E3 zmiażdżony, zmasakrowany, zrównany z ziemią przez SONY, które zademonstrowało na oko 10x więcej (bo aż dwie), bez porównania lepszych gier (kolejne, takie same GT i Smoku, nb. zapowiadający się świetnie), w końcu pokazuje pazury, atakując na różnych frontach: Xbox Live, nowy Media Player, kolejne świetne gry (MOTOGP 2#), a na dokładkę działające emulatory PlayStation i N64. W całym tym zamieszaniu przechodzi ochota na granie, ewma to udało mi się zapoznać z takimi tytułami jak ET MATRIX (co Wy w tym widzicie?) (H...jąca!), konwersja drugiego BURNOUTa czy PETITCOPTER (popierdółka), a nawet skończyć kilka kolejnych pozycji na GBA (ja chcę PS Pocket! Albo chociaż N-Gage'a! Pozdro dla BeDy, Olgi, Knorada i... wszystkich, którzy głosowali na "tak") □

Gdzie spędzisz wakacje?: kilkadziesiąt nieokreślonych miejsc w Polsce

Torba

torba@psxextreme.pl

dziedzina: ostatnio horrory w wersji "live"

aktualnie męczy: Zeldę do opisu w PORADNIKu



Słoneczko w końcu zaświeciło, wszelkie robactwo powychodziło z ukryć i człowiek idąc po mieście musi uważać, co by kark nie skręcić. Po "rezidencie" powoli przymierzam się do "sajlentowej" trylogii w wersji "live". Mam pewne zamiary wytrwać do świtu, ale pewna i tak skończy się na celowanych "dwóch rundkach" w drugiego SOULa. "Matrix" mnie nie ma, bo go jeszcze nie widziałem;) Z wesołych rzeczy - w dwudziestym pierwszym wieku, niemal w centrum miasta napotkałem samiec takiego kalibru, że nogi się pode mną ugięły. A może to jednak zamach Agentów za moją opieszałość? Nie wnikam... w każdym razie objawienie może zdarzyć się każdemu: mój kumpel ostatnio nabył nowiutkiego, podrasowanego X-a, a jeść na drugi dzień terroryzował sprzedawcę o kwestię odpalania CD Audio. Nie ma jak fanatycy zero gier, ale muzę muszą być w jak! Jak by to powiedzieć... nowy POKEMON wciągnął mnie na dobre, znów usnułodniłem sobie, że "GrajCHopinie" jest niezowodnym towarzyszem w czasie monotonnych wykładów. Przynajmniej mozna sobie przypomnieć, że świat składa się nie tylko z samych arkuszy ksero. Polecam obsadzić gwiazdą firmy Cheapess szajba w czystej postaci! □

Gdzie spędzisz wakacje?: Jura i może Włochy

Loki

loki@psxextreme.pl
www.loki.srv.pl

dziedzina: skoki z drugiego schodka w busie

aktualnie męczy: płyty Sandry, Densha de GO! Pro2



Lata, cholercia pełną gębą, więc najlepsza pora na 'rusztowanie' (zaokrąglam grilla do i chaty:) hektolitry napojów owocowych (czy chmiel to owoc?), rozgrzane kobiece ciała (męskie za to spocone) i tance z kiełbachą w ręku (jaką kto tam ma - je preferuję taką zwyczajną ! () Powtórnie zwanewałem na punkcie Sandry, od tygodnia katuję jej ostatni jak na razie album "Wheel of time", może to nie hippopop, ani nawet kawałki w stylu Technicznego Zenka, ale co tam. Jeszcze tylko trasie bazalt ołowiem wino i się poczuję jak za młodzieńczych lat :) (...) Życie to jeden wielki poligon co rusz próbujemy czegoś nowego, zdobywamy nowe doświadczenia. Jo dla przykładu już wiem, jak to jest kiedy komar ugryzie "wodce" (...) Pozdrowionka dla skarumpowanych politykmę, traserek bwów i Ochotniczej Straży Pożarnej w Kukowce () Lecę na dzem z marchewki () PS Wszystkich chętnych do wzięcia udziału w owocowych orgiach (truskawki, bita śmietana i te sprawy) z udziałem Wild Olafa Mazzego, Staro, Bufiaga, Staruchy z lechów i kilku innych oszołomów zapraszam w pierwszych dniach lipca w okolice Ziliny (Słowacja: aflaz, camping Varin koło Stracne 10 km od Ziliny 40 min pociągiem od granicy z Polską.) □

Gdzie spędzisz wakacje?: Polska południowa i Słowacja

Mazzi

mazzi@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: przydrożne kaktusy z Nazaretu

aktualnie męczy: SW: TCW, Bomberman, Kung Fu Chaos



Ludzie to świry! Idę spokojnie przez miasto, a tu nagle tajemnicza kobieta chwyta mnie za rękę i wlepia we mnie te swoje rozbiegane, koprowe oczęta "Masz przed sobą wspaniały miesiąc o wielkich możliwościach. Szczególnie twórczy i natchniony. Będziesz tryskał nowymi pomysłami, udzielał się towarzysko. Promieniujesz energią, która pomoże ci w nawiązaniu nowych, ciekawych znajomości". Kiedy trans mija, bobka no powrót wkręca wywalone przez ciśnienie wewnątrzczaszkowe gałki oczne i wycofuje kosciste pakę, proszę o pieniądze. Yeah right! Chyba Świętopełek wynagrodził moją hojność, gdyż od tej chwili zaczęło się moja szczęśliwa passa! Rozpoczął się tak kochany przeze mnie okres sesji, a patrząc przez pryzmat moich dotychczasowych osiągnięć na egzaminach chyba powoli zaczynę się pakować na pociąg do Ustki. Klaju, widzimy się wkrótce, man! Szykuj kałosza', będzie polowanie na przerośnięte wewnątrz w krochmalonych kołnierzykach i garniturochl Spełnia się jednak dalsza część przepowiedni. Dzięki: X8OX LIVE zyskałem setki, a raczej TYSIĄCE nowych przyjaciół! Pozdrawiam Kangura z Sydney, Miłogros z Wenezueli i Josie z Ustrzyk Dolnych □

Gdzie spędzisz wakacje?: Słowacja, Czchów, Mysłibórz - opcjonalnie Floryda lub Trójkąt Bermudzki

Dark Vincent
Rybnik

dziedzina: RPG, action-adventure

aktualnie męczy: combo toczka+kilof+łopata



Lubudy! I oto znalazłem się w mistycznym 'Najdi Parku'. Trochę tu ciasno, ale nic to, pewnem co wiem i myknę) Huh, już w Lipcu zasilę szeregi Wojska Polskiego, a dokładnie Marynarki Wojennej, podobno zresztą jak Klaju znajdę swój drugi dom w Ustce. Mam nadzieję że nie jest tma tak zła jak opowiadał mi brat. Kyjo (z wiochy na gołe d****a, uch!), no wszelki wypadek wmocnam wokół siebie "falochrony" (...) Ciepło się zaczyna robić, to i testosterone wzbiera we mnie, a hormony szalejo, zdaję jednak ze nie wzruszą mnie to wcale i obok dziewczyn przechodzę obojętnie, niemniej jednak coraz trudniej zdarza mi się unikać gwałty w Głwnach, tym bardziej, za kokieteryjnie łypio co rusz w moim kierunku zielone oka X-a. Za ponoć oficjalnej premiery nie nie, ha?! A kogo te w naszym nadwiślańskim kraju tak naprawdę wzrusza? Bokop na budowie, niby dla krzepy i tężyzny, ale przede wszystkim dla opalonej klaty i kilku złaszczy co miesiąc, co by dozbierać na swoje zielonego. PaździoWka Rzucnik, Marian (B(A)Rat), Cwikus (Paulka tyr.) Travis (olej bułka), Arek Andie, kumpli z PE Chat oraz #psxextreme i #konsole. Śmicie się zimno, wszak jest coraz ciepłej! □

Sequel, którego nie chciałbym zobaczyć: Army Men, Modena Sukces)

to chore. I ja się z nim zgodzę. Sam znam ludzi, którzy posprzedawali swoje konsole, na które wcześniej miesiącami ciułali, właśnie dlatego, że mieli dosyć sprzeczania się ze sprzedawcami typu "powinni tego zabronić", czy kupowania gier wątpliwego pochodzenia od gości jeszcze bardziej "wątpliwych". W Polsce nie ma warunków do "uczciwego" posiadania konsoli. Jeśli Twój stary nie jest posłem lub szefem mafii, to Cię nie stać na konsolę i gry na nią. Krótka piłka. Możesz roznosić gazety, zbierać butelki czy stać godzinami na starówce w idiotycznej pozie, a i tak nie zarobisz na więcej jak jedną grę miesięcznie.

A terez otwórzmy ostatni numer pisma PSX EXTREME... ZELDA: THE WIND WAKER, ENTER THE MATRIX, SILENT HILL 3, NBA STREET VOL. 2. Zbierzmy to w liczby: 3 konsole, 4 gry, z czego każde w cenie od 190 do 250 zeta. Rachunek jest prosty. Nie stać mnie/Ciebie/nas/Was na to. A trzeba pamiętać, że bywają miesiące o wiele mocniej napchane hitami niż ten ostatni. A więc: stać Cię co miesiąc na jedną grę (jeśli w ogóle). Świetnie, po prostu świetnie. Co robi większość? Idzie na stadion X-lecia...

Zamykam więc oczy i przenoszę się o tysiące mil świetlnych, za góry, lasy, rzeki - do świata gdzie płynie miód zamiast wody, gdzie kobiety chodzą po ulicach nago i gdzie nie ma krwi i wojen... Eeee, co je pierdzielę! Wsiadam w byle "kaszlaka" i jadę 6 godzin na zachód! Pokazuję wąsatemu celnikowi (Meno?) peszport, przekraczam granicę i jestem w innym świecie. Tak, ludzie, niestety tak to wygląda na dziś dzień. Unia Europejska jest przysłowiowe kilkadziesiąt lat świetlnych do przodu. Nie tylko jeśli chodzi o rozwój rynku growego, ale także o komfort zakupów (komfort - słowo przeciętnemu Polakowi praktycznie nie znane). Bywałem w różnych miejscach w Europie: Niemcy, Holandia, Hiszpania, Dania itd. A ze od ponad dwóch lat udzielam się w "branży", to i zwracam uwagę na sytuację w innych krajach, co by ją odnieść do naszego grejdołka i porównać stosownie. Jedyny wniosek, jaki mi się nasuwa: PORÓWNANIA być nie może, gdyż my - Polacy - ciągle należymy do innej galaktyki. Jesteśmy "obcy", czy nam się to podoba czy nie. Kiedyś spotkałem Francuza, który myślał, że u nes niedźwiedzie polerne po ulicach grasują i woda w kranach zamarza. Nieźle, nie? Dla wielu jesteśmy jeszcze jedne byłą składową byłego impenum ZSRR. Różnice są duże, uwierzcie mi. Weźmy na przykład wspomniane wczesniej wielkie sklepy zajmujące się multimediami. We wszystkich większych niemieckich miastach działa sieć sklepów o nazwie identycznej z nazwą pewnego produktu SEGI (kryptoreklama not included). I nie byłoby w tym nic dziwnego...

1. Gdyby nie fakt, ze w owym sklepie następują stopniowe obniżki cen - każda gra traci na cenie, mniej więcej co dwa miesiące (a nie co rok, jak u nas); niezależnie od tego, jak wielkim hitem jest i jak długo utrzymuje się na listach bestsellerów.
2. Gdyby nie fakt, ze nawet sprzedawca zajmujący się płytami z muzyką pop udzieli Ci informacji na temat konsoli Billa Getesa.
3. Gdyby nie fakt, ze gry jakkolwiek podniszczone (pęknięte opakowanie, lekko przedarta instrukcja i tego typu pierdoły) z miejsca tracą 30% ceny - sam kupowałem, więc nie wymyślam tu zednych bajek.

Chciałbym zwrócić Waszą nie na fakt, ze sytuacja w "Polelandzie" jest nienormalna. To przecież każdy wie. Nie trzeba być Japończykiem, żeby się domyślić, że jak dureń-sprzedawca bluzga Cię w sklepie za to, ze chcesz uzyskać dokładną informację o wybranej grze. To, co chcę zeakcentować, to fakt jak bardzo ta sytuacja u nes w kraju jest PATOLOGICZNA. Dokładnie - nie ze jest, ale jak bardzo jest! Kupując wielokrotnie gry (a i nawet jedną konsolę) na Zachodzie zewsze spotykałem się z profesjonalizmem personelu i z racjonalizmem cen wobec zarobków. W Polsce prawie zawsze spotykam aię z hołotą ZAMIAST personelu i z SURREALIZMEM cen. Ale czekam... kiedy nareszcie przyjdzie czas, ze nie będę już musiał pisać tekich felietonów, ne TAKIE tamaty jak ten... □ [dziadu]

Z poglądami eutora Redakcja się nie utozsamia)

Grill Extreme



Kto powiedział, ze nie mozna zrobić grilla w biurowcu? Przy rozpalaniu trochę się dymi, ale zapach kiełbasek i smak piwa rekompensują to w pełni. Ten grill służył nam przez ostatnie 3 dni "głupawki". zjedzono 26 kiełbas i wypito "ileśtam" piwa. Fajnie było (najlepszy moment: wniesienie grilla do środka pomieszczenia).

WWE CRUSH HOUR

Niska cena kosztem jakości towaru? A co to, stragan z ogórami?

Szedłem, szedłem, aż doszedłem. Ufff Pot spływa mi po czole. Otóż doszedłem do pewnej konkluzji Rzeczywiste widowisko oparte na fikcji przekształciło się własnie w fikcyjne widowisko oparte na rzeczywistych kolezkach Na bazie wrestlingu (zawodników wsadzono do opancerzonych meszyn) stworzono prostą, samochodową strzelaninę a'le TWISTED METAL Oto WWE CRUSH HOUR! Prawdziwy tytuł Pograsz tylko godzinę

Tak się zastanawiem - w grach typu samochodowa rozwałka praktycznie non stop masz styczność z dwoma zesadniczymi elementami arenami i smigającymi po nich furami O ile te drugie wykonano tutaj na przyzwoitym poziomie, tworząc nawet znośne modele (obowiązkowo ciężarowy wojskowy furgon, monster truck czy bardziej sportowe, choć łatwo podatne na zadrapania lakieru autka), o tyle w





projekcie lokacji nie odnalazłem niczego świeżego, oryginalnością poruszającego choćby jeden listek na baobabie rosnącym przed szałasem afrykańskiego wodza Warawisiminogawe (pojechałem) Słabej jakości tekstury, wiejące pustką lokacje, prosta architektura A gdzie interekcja z elementami otoczenia, wołące się budynki, przewracane posągi, zapadające piętra? Ech, kompletny brak polotu! Newiązania do wrestlingowych ringów (np. stałowej klatki) to troszeczkę za mało.

Jest dynamicznie. OK - z tym mozna się zgodzić Wprawdzie efekty eksplozji zdecydowania nie wykorzystują nawet 20% mozliwości ani PS2, ani GCN, za to wrzucono duzo wstawek z bełkoczącymi wrestlerami (pojawia się oczywiście patafian The Rock), pomyłonego komentatora i pasek, którego naładowanie da Ci mozliwość odpalenia specjalnego ataku tak zaskakującego, jak np wielka bomba o sile razenia 20 metrow Amerykańskia dziecieki wyją z zachwytu Średni poziom rozgrywki utrzymuje (mimo wszystko) tryb walki z drugim kolezką - mozna się trochę pogonić po tutejszych arenech, choć zwrotność maszyn nie zawsze pozwala na ostrzejsze, bardziej wymyślne starcia WWE Crush Hour ma jedno pseudo usprawiedliwienie dla tych wszystkich niedorobek - relatywnie niską cenę (w Stanach gra kosztuje ok 20$). Tiaa Moja rada? Schowej kesę w skarpety, skarpety zakop w ogrodku i czekaj na coś lepszego.□





WERDYKT MYSZAQ

THQ STRZELANINA

1 or 2 Players | PS1 Memory Card 120KB

5 5 5 5

PLUSY

- ▲ momentami ostra jatka

MINUSY

- ▼ proste areny
- ▼ brak swieżych pomysłów

5

OCENY ZGREDZIOLI:

NOŚNIK - DVD







Technika kreskówkowego przedstawiania tekstur, zwana obiegowo "cel shading", wskoczyła swego czasu w różne zapowiedzi niczym małe Murzynątko w kałużę, robiąc wokół siebie wiele zamieszania i... w sumie cisza. Miał być zalew tego typu produkcji, faktycznie dostaliśmy zaledwie kilka tytułów. Jednym z nich jest CEL DAMAGE. Bajkowe wywijania piłą spalinową w pędzącym samochodzie uderzyło w X-a, PS2 i GaCia - huh!

Samochodowy dog-fight w oprawie rodem z kreskówek? Muszę przyznać, że sprawdza się to nawet ciekawie. Pojazdy wykonano z jajem (różowy cadillac, spychacz, pojazd szturmowy, a nawet poduszkowiec), do tego wyginają się przy każdym skręcie, potrafiąc też zrobić np. elegancki wyskok ze "śrubą" w bok. Ot, jajcarski design. Samo otoczenie, choć niewątpliwie proste i bez przesadnej ilości tekstur, ma swój urok. Jest plastyczne - wiejski kanion z pasącymi się owcami, tereny bagienne, jakieś futurystyczne fabryki ewentualnie stare cmentarzysko. Do

pokuszono się o jakieś bardziej zakręcone, dodatkowe tryby... Ot, choćby rozjeżdżanie hordy tutejszych farmerów na czas!

Zasadniczych różnic we wszystkich trzech wersjach nie odwiedczysz, z tym że Xbox [illegible] nieco wyższej) rozdziekczo[illegible] się ma za to że [illegible] poziom trudności [illegible] PS2 i NGC trochę go obniżono). Cóż... przyjemny tytuł, szczególnie kiedy ganiasz z wielką piekierą swoich pozostałych [illegible] kumpli (Split Screen [illegible] się sprawdza). Jeśli [illegible] Ci klimat, możesz [illegible] kilka dni zaeplikować sobie [illegible] inhalację ze spalin.□

tego [illegible] się uderzeniom Twojego zderzaka, wyginając niczym z gumy lub wylatując w powietrze. Możliwość rozwalenie np. futurystycznych tranzystorów czy wrzucenie [illegible] się na linach bell dodatkowo wpłynęło na dynamikę rozgrywki. Szkoda tylko, że oprócz wyścigu przez bramki, deathmatchowej [illegible] na punkty, [illegible] na flagi" nie

Z jednej strony cel-shading, luźny klimacik, z drugiej wrażenie, że to taka wydmuszka – niezbyt poważna, zajmująca pozycja. Dylemat...





WERDYKT MYSZAQ

PSEUDO THQ STRZELANINA

1-4 Players | PS1 Memory Card 120KB

6 6 6 6

PLUSY

- ▲ grafika "z jajem"
- ▲ wieloosobowe zadyma

MINUSY

- ▼ tylko trzy tryby rozgrywki
- ▼ klimat nie dla każdego

6-

OCENY ZGREDZIOLI: KILU 6+

NOŚNIK - CD



EVIL DEAD
A FISTFUL OF BOOMSTICK

THQ wychodzi z założenia, że jak zejdzie o połowę z ceny gry, to może połowę jej aspektów sobie opuścić... Głównie padło na wykonanie i większe skomplikowanie rozgrywki. Dla Asha i cięcia zombiaków na dziecięcym placu zabaw warto jednak włączyć ten tytuł!

Przez panteon elektronicznej rozrywki przewinęło się już cała masa pokręconych kolezków, od mutacji różowych gąbek z krzakiem dzikiej róży (jak Star się z czymś takim utożsamia?), po tak podejrzanych typów, jak otyty hydraulik. Hmmm... Właściwie to w grach rzadko pojawia się jakiś normalny, dzierski wesołek. Ot, choćby Ash z filmowo-konsolowych produkcji z logiem EVIL DEAD: inteligentny wytrzeszcz, szlachetny grymas z gatunku "eee, mam za ciasny pasek", piła spalinowa zamiast prawej dłoni. Jak nic ideał dla słuchaczek Radia M.! Ciekawe, czy był na referendum?

Drugi Playak dostał prostą grę typu "biegać, gwałcić i podpalać". Tytuł EVIL DEAD: FISTFUL OF BOOMSTIKM mówi sporo ze siebie. Będzie pomylony Ash, będzie krwawe łaźnia dla zombiaków. Można się cieszyć? Nie do końca. Przede wszystkim jest zdecydowanie za ubogo - zarówno w sferze oprawy (o czym później), jaki rozgrywki. Oto bowiem wpadasz do zapyziałego amerykańskiego miesteczka opanowanego przez nieumarłych (luźna historyjka, nie oparta o żaden z filmów). Na ulicach policyjne barykady, resztki cywili giną z krzykiem, a Ty jako jedną z pierwszych broni znajdujesz... łopatę. Bardzo śmieszne. Później dochodzi oczywiście niezawodna piła spalinowa (krew i odcięte kończyny wirują dookoła), dynamit, a także możliwość rzucenia czarów (trzeba wyssać z zabitych magiczną energię, po czym wklepać odpowiednią kombinację). I tu na chwilę robi się ciekawie, bowiem w pewnym momencie zyskasz zdolność kontrolowania wybranego potępieńca (fajny efekt z kamerą). Po dłuższym śmiganiu Ashem zrozumiesz jednak, że wszystko sprowadza się do wyżynania nadbiegających hord, odnajdywania poteci, które umożliwią Ci dotarcie w nowe obszary, tu wyżynania kolejnej ekipy, i tak w kółko. Przy intensywniejszej rozgrywce (czytaj: ponad 2 godziny dziennie) naprawdę można się znudzić. Zabijanie określonej ilości pacjentów na czas w trybie Arcade w ogóle nie jest urozmaiceniem - to tak, jakby producenci gry mieli inne zdanie.

Całe środowisko śmiga na engine'ie ze STATE OF EMERGENCY i choć wszystko jest dość schludnie opisane, to jednak nie da się pozbyć uczucia pustki... Tekstury nie przedstawiają się specjalnie bogato, kolejne lokacje krzyczą w leśną głuszę o większe zróżnicowanie, do tego modelom postaci brakuje zadowalającej liczby polygonów. Owszem, trafisz na ponadgryzane łeseczki, otyłych kierowców ciężarówek, zombieków-restauratorów, zombieków-przepitych dziadów, wiekące się ulicą gospodynie, jakieś czworonożne stwory, niemniej wszyscy wyglądają podobnie kanciasto. Jedynie Ash elegancko wywija szpadlem, kozacko wali za siebie, opierając lufę strzelby na ramieniu i w ogóle co krok podtrzymuje klimat tej produkcji. Pomylone komentarze negrane przez niepowtarzalnego Bruce'a Campbella mają luźny, debiloweaty charakter.

Filmowe serie EVIL DEAD, mimo swojej wiekowości, wciąż emanuje rewelacyjnym klimatem, niemniej próby przeniesienia go na konsole nieepecjalnie zachwycają. Swego czasu PSX dostał średnią przygodówkę, teraz na PS2 wrzucono coś z pogranicza beztroskiej rzeźni i logicznego kombinowania w ujęciu TPP. W Stanach THQ krzyczy za ten tytuł jedyne 20$ (podobnie jak za WWE: CRUSH HOUR) i ekuret w tym wypadku, za połowę normalnej ceny, śmiało można popykać. Jeśli w Polsce będzie podobnie, miłośnicy uciętych dłoni i warkotu piły spalinowej mogą inwestować. W końcu trzeba się jakoś odstresować w niedzielne przedpołudnie.□





Co własnie takie mam wrażenie! Co to ma być? Survival-horror? Buahaha, [illegible] rokuł Developera zdrowo pogrzebał EVIL DEAD zawodzi [illegible] limit: zero klimatu, zero strachu, [illegible] przeciętna i sterylna grafika, miejscami OSTRO hacząca animacja, bied[illegible]a, a całość w niezwykle [illegible]owym wydaniu. Ot, napieram p[illegible] dziurawiąc setki rozbiegan[illegible] niby-umarlaków. Żałosne. [illegible] tu elementy gore? Czemu bije po [illegible] TAKĄ prostotą? I w końcu, gdzie [illegible]ało się mroczne, budujące klimat [illegible]większenie? Mocno się zawiodłem!

Ocena: 4



■ Combo: spalinówki + shotguna jest nie do pobicia, ale szabelką pomachać też można.



■ Strzyżenie na życzenie! Zaraz Poniom skrócimy fryzurkę... Ot, tak przy szyi.



■ Fakt, mało jest krwi w tej grze... Zwróć uwagę na zombiaki po lewej ("buuzi").

WERDYKT

THQ | PRZYGODOWA | MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ: 5

6

6

PLUSY
- połowa normalnej ceny
- Ash i jego piła spalinowa
- krwawe rzeźnie

MINUSY
- przeciętne wykonanie
- na dłuższą metę monotonne
- nie dla każdego

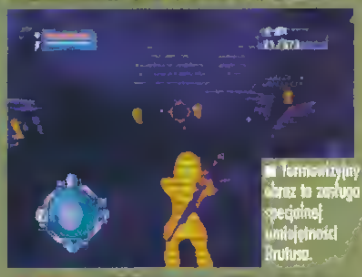
OCENY ZGREDZIOŁA: KUJOT 5+ | KOSMIK - DVD

BRUTE FORCE



Swoista wariacja "Uszyjącego w zbożu"





Termowizyjny obraz to zasługa specjalnej umiejętności Brutusa.



Miały być fajerwerki i koktajl z truskaweczką... Niestety, kelnerka "siem wyrżła".

W "Matrixie" niewiele dejà vu oznaczało, że "coś zmieniają", tak w przypadku prawie każdej strzelanki oznacza to, że zmianie nie uległo nic. BF bezlitośnie stawia Gracza przed tym problemem, karcąc go myśleniem o nawiązaniach do wieeelu innych tytułów, jednocześnie zatracając własną tożsamość. Być może ten fakt jest przyczyną tego, iż BRUTE FORCE, mimo buńczucznych zapowiedzi i nazwisk wydawcy (MICROSOFT) jest grą tylko i wyłącznie dobrą.

Kolejny objaw mody na sci-fi - mamy rok 2340. Gracz obejmuje kontrolę nad teamem służącym Confed Republic (czyli "dobrym") w celu obrony świata przed "tymi złymi". Team ów składa się z czterech postaci, z których każda posiada specyficzne umiejętności. Tex, poza tym że potrafi obsługiwać najcięższe spluwy i rozbrajać miny, wpada w berserk podczas którego strzela z dwóch gunów naraz. Brutus, wyrośnięty jaszczur, ma zdolność termowizyjnego podglądu (przydatna zwłaszcza podczas mgły) i regeneracji energii. Hawk to kobitka obdarzona zdolnością niewidzialności, a Flint to odpowiednik Sniper Wolf. Postacie różnią się też długością paska energii i paska odpowiadającego za specjalną zdolność (uaktywnianą "białym przyciskiem"). Gracz może się dowolnie przełączać między postaciami, kierując jedną z nich samodzielnie, reszcie zaś wydając rozkazy ("zostań", "osłaniaj mnie" itp.). Jak widać, programiści mieli na celu stworzenie taktycznego shootera, coś jak CONFLICT DESERT STORM (GHOST RECON to jednak trochę inne bajka). Niby wyszło, ale pokaźna ilość przeciwników skłania raczej do otwartej, rzeźniczej walki niźli powolnego planowania. Tym bardziej, że misje raczej nie stawiają przed Graczem jakichś trudnych zadań, najczęściej jest to "dostań się do..., zabij...".

Design postaci przypomina ten z HALO, niemniej granicy nie popisali się - animacja zwalnia dość często, otoczenie nie zachwyca liczbą detali, a i postacie nie ociekają nadmiarem polygonów (no plus zaliczam elegancki bump-mapping podłoża i "popierdółki" typu latające motyle, czy tajnie wyglądające niebo). Dźwięk bez rewelacji, podobnie jak motywy muzyczne.

BRUTE FORCE nie zachwycił, bo i nie miał czym. Ot, popłuczyny po HALO (analogie uderzają na każdym kroku - choćby niemal identyczne sterowanie). Warto jeszcze wspomnieć o opcji ściągania scenariuszy z Sieci (oby okazały się ciekawsze niźli te standardowe) i możliwości obejrzenia ciekawych trailerów (jest min. FABLE, HALO 2 i AMPED). Jeden Gracz znudzi się tym tytułem dość szybko, jeśli jednak na chatę wpadnie kilku kolegów - jatka nabierze rumieńców. Zwłaszcza że tryb kooperacji to nie głowę standardowy Deathmatch.

Na osobny ekspit zasługuje tryb Multiplayer. Na jednej konsoli można szarpnąć Deathmatch w cztery osoby (mały zonk dla "pustelników" - programiści nie uwzględnili zabawy z botami, toteż pozostaje jedynie klasyczny Single), a po podpięciu większej ilości konsol (System Link) można wymienić ogień nawet w osiem osób naraz! Rzeźnia jest zaiste dzika, tym bardziej, że areny nie są jakoś specjalnie skomplikowane i dość łatwo wpaść na siebie. Inna sprawa, że nieco przegięto zabawę w drugą stronę - liczba apteczek i dość wolno schodząca energia sprawiają, że nabijanie fragów nie jest zajęciem tak częstym, jak choćby w TIMESPLITTERS 2 czy UNREAL CHAMPIONSHIP. Warto wspomnieć jeszcze o deathmatchowej zabawie bombami (każdy z dwóch - czterech Graczy ma do dyspozycji czteroosobowy skład - w tym momencie rozgrywka nabiera taktycznego wymiaru) i gwoździu programu: trybie kooperatywnym (do czterech psycholi naraz). Możliwość współpracy z kumplami we wspólnym celu cholernie rajcuje, a na uwagę zasługuje fakt, iż do rozgrywki można się podłączyć w dowolnej chwili.



HALO? Nic z tego!



Porównanie z HALO? Taż to wymysł producenta. Zbliżony klimat, pochodny gatunek i na tym podobieństwa się kończą. Można się pokusić o porównanie do C:DESERT STORM, ale z naciskiem na akcję, zamiast na taktykę. No i właśnie w tym tkwi szkopuł, bo gra jest płytka, nieprzemyślana i w efekcie monotonna (pomimo różnych scenerii i zadań). Dowodzenie trzema postaciami (bardzo podobnymi w płaszczyźnie kwalifikacji) okazało się mało rajcujące i w większości gry - zbędne (w Deathmatchu niewykonalne). Grając z Kosem, wkurzaliśmy się na słabo widocznych przeciwników, czasami nawalając emyl-owo do siebie nawzajem (trzeba ciągle śledzić radar). Myślę że w dużej mierze projekt pogrzebała kamera TPP (zamiast FPP). Grę ratuje fajna snajperka i tryb na 4 Graczy. [ściera]

Ocena: 6+



RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Początki SERII

■ W 1983 r. powstała gra "Castle Wolfenstein", która została wydana na 8-bitowe komputery: C-64 oraz Atari 800 (również inne "atarynki", "Muse Software"), traktująca temat ucieczki z tytułowego zamku. Główny zamysł nie uległ zmianie po dziś dzień: pokonując kolejne korytarze, zadanie Gracza polegało na kasowaniu pojawiających się nazistów. Uwalniani więźniowie obdarowywali Cię amunicją (10 pestek). Oprócz tego, możliwe było ograbianie strażników (również tych, którzy wyzionęli ducha) z amunicji oraz granatów, jak i przeszukiwanie rozstanych tu i ówdzie skrzyń. Z uwagi na ograniczenia sprzętowe ekran nie był scrollowany - po przejściu przez drzwi trafiało się do kolejnej lokacji. Warto odnotować fakt, iż w pewnym stopniu lokacje były generowane losowo. I jeszcze jedno: była to prawdopodobnie pierwsza gra, w której zaimplementowano samplowane gadki (naziści coś tam mruczeli pod nosami).

W rok później Muse wydało sequel pt "Beyond Castle Wolfenstein". Zasady gry nie uległy większym zmianom, zmienił się za to cel misji. Zamiast nawiewać, Twoim zadaniem była sprzątnąć A. Hitlera. W tym celu należało namierzyć ładunki wybuchowe, podłożyć je pod kanciapę szaleńca i nawiewać.

Teamowi ID SOFTWARE gra spodobała się na tyle, iż postanowiło wykupić prawa do nazwy "Wolfenstein" John Carmack oraz John Romero - pora kozackich programistów - sklecila wspaniały kod, a gra "Wolfenstein 3D" szybko okrążyła kulę ziemską, przysparzając jej autorom ogromną sławę oraz worki "sałaty". A później poszło jak z płatka □









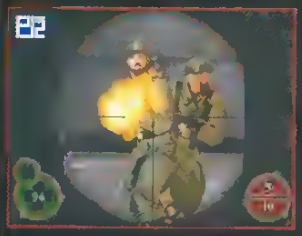
■ Ota boss w "Wolfenstein 3D" we własnej osobie

Wydanie gry WOLFENSTEIN 3D było ogromnym wydarzeniem. Trójwymiarowe otoczenia budziło zachwyt (innowacyjna technika generowania obrazu "chunky 2 pixels" zrewolucjonizowała świat gier wideo), a i fabuła (tępienie sługusów A. Hitlera) przykuwały do komputerów wszystkich jak leci. Doskonale pamiętam czasy, gdy na lekcjach informatyki (w "ogólniaku" zamiast ćwiczyć Pascala i sortowanie bąbelkowe, naparzałem z kumplami w wiekowego już wówczas W3D ("speaker" wyłączaliśmy ne przerwie:). Półtora roku temu na rynek PC trafiło kontynuacja hitu - gra wyczekiwana przez wielbicieli twórczości ID SOFTWARE niczym "pętle" przez motomiczego. Fani doskonale wiedzieli, w jakim kierunku powinne pójść gra, i trzymali azymut na własne marzenia. W dobie panowania tuzów pokroju UNREAL TOURNAMENT, MEDAL OF HONOR, QUAKE III i innych, ID SOFT, stanęło przed ogromnym wyzwaniem, jakim miało być stworzenie tytułu z polotem, mogącego stanąć w szranki.

(jeśli mnie pamięć nie myli) epizodów misja początkowo wywołała grymas zawiedzenia na mej facjacie, głównie za sprawą niskiej - przypomniała mi się, stanowiąca chlubę polskich programistów (buhahaha!), gra pt. "Nina: Tunele Afganistanu". Pierwsze pół godziny spędzone przed konsolą stracone. Gdy jednak wyszedłem z "ciasnego" miasteczka i pustynnych okolic, po czym dotarłem do piramid - klimat uległ radykalnej

Gra traktująca o związkach A. Hitlera z Frankensteinem - czy byli oni kochankami...?

Gra trafiła nareszcie na iXiego oraz PS2. Nie wiedzieć czemu, została wzbogacona o różne podtytuły: odpowiednio TIDES OF WAR oraz OPERATION RESURRECTION. Konkurencje na rynku: ogromna (w zależności od platformy, jednak na polu doomowców rządzi IXI, wciągający Czarnulę noskiem). Najlepsze na świecie HALO (hiehie!), UNREAL CHAMP. 2003, MEDAL OF HONOR... Czy warto wydać forsę? Zanim trafisz do tytułowego zamku, zaliczyez bonusową misję w Libii, stworzoną na potrzebę rzecznego portu. Składająca się z siedmiu





zmienie: nieparzający zewsząd hitlerowcy, mumie proszące się o rozmemerowanie na ścianach, a także wyskakujące tu i ówdzie pułapki, które nieraz spowodowały, iż serce zbierałem z podłogi, w sąsiednim pokoju. Pierwszoligowe muzyka budująca klimat (na iXim pracująca w "dolbim" - 5.1, aczkolwiek subwoofer słabo "gada"), a także efekty dźwiękowe z najwyższej półki - błądząc po korytarzach można usłyszeć powiew wiatru, dobiegające z oddali jęki i krzyki, strzały oddawane na oślep... Znacznie gorzej wypada w tej materii PS2: że pracuje jedynie w stereo to pół biedy, natomiast poziom czystości sampli (muza i gadki wstawione przez nazistów) zostawia sporo do życzenia (subwoofer polecam wyłączyć - zamiast dudnić, po prostu harczył). Podsumowując, bonusowy poziom jest ciekawy oraz klimatyczny, jednak nie zorientowanemu Graczowi



może zamglić obraz całości, bowiem nie się w tumie niak do gry właściwej.

Gdy wreszcie trafiłem ne tytułowy zamek Wolfenstein poczułem się jak w domu. Jako że niedawno spędziłem kilka godzin z pecetową wersją (w ramach odświeżenia pamięci) mogę donieść z pełnym przekonaniem, iż znaczących zmian w budowie poziomów nie odnotowałem. To spostrzeżenie tyczy się jednak wersji na iXi, bowiem PS2 dostała wersję nieco rozbudowaną, no i nieznacznie upiększoną. Dla przykładu, w wer. na X-e, już podczas misji w Libii można natknąć się na stojący budynek, warsztat - wyrażając się dokładniej, zamknięty na wszystkie spusty, zaś w weraji na PS2 można doń wejść, mało tego - ujrzeć grzebiącego przy motorze żołnierza. Kolejny przykład: ne iXim, wiernie w stosunku do PC, ciężarówki na pewnym dziedzińcu stoją, a ne PS2 wyjeżdżają. Otwierająca akcja na zamku - ne PS2 należy odkryć nową drogę, nieznacznie przemodelowano pomieszczenia itp. Podobne smaczki w wersji ne PS2 można wyliczać bez końca, przy czym należy mieć świadomość, iż nie wpływają one ne ścieżkę fabularną i rajcowność nie podskakuje, natomiast Gracz znający wer. pecetową może się poczuć mile połechtany. Graficznie wersja ne X-pudło wypada znacznie lepiej. Wprawdzie kolory zyskały na soczystości w stosunku do w. pecetowej, efekty świetlne zostały nieco dopasione (zero wodotrysków na miarę WRECKLESS, brak bump-mappingu itd., ale i tak jest nieźle), w lochach efekt mgły unoszącej się na wysokości kolan jest bardziej sugestywny, ale to żadne rewolucja. Za to teksturom nie można wiele

Opłacało się czekać!



Oj, długo przyszło nam czekać na tego FPP-shootera. Ale warto było. Gra wciągnęła mnie bardzo mocno - w tej zimie grałem tylko w WOLFa (czasami pykając w DODONPACHI, hehe). Wykonanie nie jest oszałamiające - do MOH trochę WOLFowi brakuje (szczególnie jeśli chodzi o przeciwników), ale gra nadrabia klimatem, który jest niesamowity. Niemcy i paranormalne zjawiska rządzą - nic bardziej nie stawia włosów na nogach, jak przejście ciemnym tunelem i usłyszenie przeraźliwego krzyku rozrywanego niemieckiego żołnierza (fajna jest to, że możemy poczekać aż jakaś bestia załatwi przeciwnika, a potem my załatwimy ją, oszczędzając w ten sposób amunicję). Polecam, bo dobrego FPP-a dawno nie było. Oln mnie mocno "8".□ [cox]

Ocena PS2: 8

zarzucić. Skoro o technikaliach mowa, od początku wypada narzekać na framerate. O ile standardowo animacje wyrabia w dwóch ramkach (30 FPS-ów), tak występujące często i gęsto chrupnięcia budzą niesmak (w ramach ostrej zedymy na co większych przestrzeniach wręcz kletkuje!). Szkoda, takie patenty mnie drażnią, developer (NERVE SOFT.) mógł się bardziej wysilić. Czarnula nie chrupia tak mocno (mniej więcej stałe 30 FPS-ów, rzadko chrupie na dobre), natomiast obiekty zostały minimalnie uproszczone, lokacje są jakby bardziej ciasne, tekstury zdecydowanie "nie robią", a po oczach wali aliasing (dev. RASTER PRODUCTIONS). Animacja postaci na iXim również pochodzi z wyższej półki.







osadzona w realiach II szcze nie zaskoczyłeś;). W tyl onym dla pojedynczego , w s e agenta agencji OSA - B.J. Blaskowicza - klucząc po zamku odblokowujesz n ne przejścia, zwiedzasz setki komnat, k , a w miarę możliwości - ukrytych lokacji wypełnionych złotem i innymi dobrami (energia, pancerz). Na szczęście akcja nie sprowadza się jedynie do eksploracji zamku - zwiedzisz spory kawał świata, delektując się krajobrazami spustoszonymi przez walczące ze sobą strony konfliktu. Na swej drodze spotkasz żołnierzy Hitlera strzegących tajemnicy, jakiej? Jej odkrycie zostawiam Tobie. Gra traktuje o pasji niewidzonych A. Hitlera oraz Heinricha Himmlera, którzy byli przekonani, iż z pomocą zabiegów okultystycznych mogą stworzyć super-żołnierzy - bezwzględne mutanty ślepo oddane swojemu stwórcy, docelowe mające stawić opór Alientom. Zapachniało

Port z PC wydany na dwie next-genowe platformy. Niby taki sam, a jednak...

podgniłym Frankensteinem? Być może, natomiast w grze patent ów sprawdza się przednio. Wyposażony w "poważne argumenty" (nóż do załatwiania gardłowych spraw i masażu pleców, granaty, małe pukawki oraz "plujki" automatyczne, snajperka oraz obowiązkowy miotacz ognia, comusowo shotgun, którego zabrakło ne PC), napotkasz zmutowane kreatury, która z nienawiści do każdego poruszającego się stworzenia prychają śliną na prawa i lewo. Kolosy pozbawione tułowia, czarownicy, zombiaki, szkielety, masa żołnierzy. Wprawdzie cierpienia nieszczęśliwców można by uśmierzać farmakologicznie, lecz frajda byłaby znikoma, nieprawdaż? Warto wspomnieć przy okazji, że gra nagradza Twoje poczynania, gdy przeciwników zachodzisz niepostrzeżenie od tyłu i dopiwiasz z kwitkiem do św. Piotra z pomocą noża. Czyli warto kombinować, a nie polegać jedynie na sile ognia wyziewanego przez dzierżoną spluwę (wer. na PS2 bardziej ewoluowała w tym kierunku). Nie bez znaczenie jest również kopniak w wykonaniu głównego bohatera, z jego pomocą "otwiera" drzwi, zaryglowane przejścia, rozwala elementy otoczenia, zadaje również obrażenie oponentom. Sterowanie przy pomocy pada wypada topome tylko na początku, po godzinnej zaprawie można kozaczyć. Dobrze opracowane autonamierzanie celów znacznie ułatwia rozgrywkę (aczkolwiek warto celować również manualnie - headshoty nie są bez znaczenia; kolesiom bajerancko odskakują hełmy:). A propos przeciwników, ich SI stoi na względnie wysokim poziomie - ostrzeliwani kryją się, kluczą, wzywają posiłki. Gdy cisniesz granatem w kierunku żołnierza, on odeśle go kopem w Twoim kierunku, jeśli ma ku temu sposobność. I śpiewka się powtarza: xboxowa wersja może się poszczycić lepiej opracowaną SI.



"Nowy", konsolowy WOLFENSTEIN ma powerskie tryby multiplayerowe. Na iXim można poszaleć w trybie Cooperative, połączyć dwie konsole (LINK) lub szarpać przez Xbox Live! (do 16 Graczy; już w kolejnym numerze PE przeczytasz recenzję tej gry pod kątem rozgrywki on-line, którą przygotuje Shiva). I byłoby wszystko super, gdyby nie pewien szkopuł: wersja na PlayStation 2 została okradnięta z WSZELKICH trybów multiplayerowych, zostaje zatem goły tryb dla pojedynczego Gracza (czas potrzebny na jego ukończenie to w porywach 15 godzin, zatem nie jest źle). Tak czy inaczej, zonk na całej linii (nic, dosłownie nic - nawet rasowego Splita!). Na otarcie łez PS2 dostała ciekawą opcję: po pokonaniu każdego z epizodów otrzymujesz punkty doświadczenia (za łyknięte "sekrety" itp.), które możesz dowolnie przydzielać pod określone charakterystyki (m.in. dłuższy pasek energii). Czy rekompensate jest adekwatna? Ano, jak najbardziej nie, szczególnie w świetle faktu, iż on-line w tego typu grach rządzi już z założenia.



Podsumowując, dostępne na iXiego First Person Shooters dają więcej radochy, aczkolwiek TIDES OF WAR to dobre robota. Wystawiona przeze mnie ocena dotyczy wszystkich opcji zabawy za wyjątkiem Xbox Live!, bowiem w rzeczonym przypadku niemal pewniakiem jest, ze poleci o "oczko" w górę. Na Czamuli konkurencja jest znacznie mniejsza, ale wyśmienity MEDAL OF HONOR wgniata ten tytuł w glebę. OPERATION RESURRECTION to w sumie mocno zubożona (mimo zmian) wersja TIDES OF WAR. Xbox dostał znacznie lepszą grę... Warto ciomać. Ponadto "dokręcone" filmy oraz cut-scenki pozwalają dokładniej poznać fabułę, a po skończeniu gry... można szarpnąć w oryginalną wersję archaicznego WOLFENSTEIN 3D, hehe!□

WERDYKT

HIV

ACTIVISION | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1-4

GRAFIKA 8 | DŹWIĘK 9

8

PLUSY

- ▲ b. dobry port
- ▲ porządny Multiplayer
- ▲ konsolowe bonusy

MINUSY

- ▼ chrupnięcia animacji

OCENY ZGREDZIOLI:

WERDYKT

HIV

PS2 | ACTIVISION | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 7

1 Player | Kabel Comp. Link | Kabel i-Link | PS Memory Card (300KB)

GRAFIKA 7 | DŹWIĘK 7

7+

PLUSY

- ▲ konsolowe bonusy
- ▲ kosmetyczne zmiany względem wersji na iXiego

MINUSY

- ▼ brak Multiplayera!
- ▼ spore cięcie w oprawie

OCENY ZGREDZIOLI: KUJO

NOSNIK DVD

PINBALL

The Pinball x3

- Wydawca: D3
- Grafika/Dźwięk: 3/3
- Akcesoria: 1 pl, 38kB
- ▲ Plusy: niekonwencjonalne "stoły"
- ▼ Minusy: onemiczna gro bez polotu
- Ocena: 3

Powinni tego zabronić! Nowy pinball wydany przez japoński team D3 (odpowiednik niemieckiego MIDASa, hłehłe!) zabija z dwóch powodów: po pierwsze, temat traktuje niekonwencjonelnie, po drugie, jest nieprzeciętnie daremny. Podpunkt drugi omówię w dalszej części tekstu, natomiast co się tyczy wykonania... Nie jest to typowy pinball, w którym młócisz na stole, o nie! Każdy z trzech dostępnych "stołów" to otwarta przestrzań zaadoptowane ne potrzeby zabawy. Wyobraź sobie dziedziniec zamkowy służący za główne pole do manewru, schody - za rynny, a małe wieżyczki strażnicze w roli "grzybków"





odbijających bilę. Fajnie, szkoda jednak, że nie postarano się o jakiekolwiek bonusy - wbijając bilę (nb zachowującą się całkiem znośnie) do tunelów (dwóch na krzyż) można z nudów urodzić kota, nie pomaga nawet pojawiający się od czasu do czasu smok ziejący ogniem. Drugi stół to coś w rodzaju dyskoteki - szkoda o nim gadać, natomiast trzeci, teoretycznie najlepszy (poligon), jest nieprzyzwoicie anemiczny. Wszystkie "scenki rodzajowe" łączny pewna cecha są pozbawione wszelkich bejerów. Pragniesz kolorowych lampeczek, animowanych wyświetlaczy, kozackich szczegółów, muzyki dopasowanej do akcji itd.? Zły edres. A grafike jest tak cienka, iż Loki przypatrujący się moim zmaganiom dał się nabrać, że gram ne PSOne w jakiś crap MIDASa. THE PINBALL X3 wyrwał z mojego życia ok. godzinkę - więcej nie wytrzymałem □ [hiv]





stołu. Są tunele, bonusy za wbijanie do nich bili w określonej kolejności itd. Słowem - oldschool pełną gębą. Niestety, Gracz mający do czynienia wiele lat temu z amigowymi cudankami od szwedzkiego teamu DIGITAL ILLUSIONS popatrzy na tę grę z pogardą, bowiem pozbawiona jest wszelkich bajerów a'la animowany wyświetlacz, zsynchronizowane wstawki muzyczne, oczopląs stosowany. Grafika nie zachwyca, a muzyka wkurza po kilku minutach. Zaletą PLAY IT PINBALL jest fakt, iż zawartych zostało tu aż 11 stołów (wszystkie na licencji firmy Astroll). Oczywiście, różnią się od siebie nieznacznie, aczkolwiek w kategorii ciekawostki warto jest obejrzeć wszystkie (wymagane samozaparcie). Niestety, o ile można by przystać na oldschoolową formę, tak fizyka bili psuje całą radość z zabawy, zamiast niczym ciężka, metalowa, zachowuje się jak wykonana ze styropianu - z gracją godną baletnicy opada ku "łapkom", jakby po chwili zastanowienia, na domiar złego nie jest możliwe starczyste przygrzanie w nią (tak jakby coś się zepsuło). Szkoda byłoby względnie przyjemnie, a tak mamy kolejną kiczowatą produkcję (...) Amiga rulez!□ [hiv]

PINBALL

Play it Pinball

- Wydawca: PLAY IT
- Grafika/Dźwięk: 5/4
- Akcesoria: 1 pl, 149kB
- ▲ Plusy: fizyka kili pod psem
- ▼ Minusy: zkyt oldschoolowe klimoty
- Ocena: 4

W przeciwieństwie do THE PINBALL X3, twór firmy PLAY IT podchodzi do tematu symulacji automatów pinballowych w sposób klasyczny, nawet do przesady. Stoisz przez starym automatem - hebłem sprawiającym wrażenie, iż zaraz się rozpadnie, który możesz dowolnie obracać i zoomować. Naciągnięciu sprężyny towarzyszy charakterystyczny dźwięk, to samo tyczy się choćby podświetlanych grzybków znajdujących się w górnej części





WYŚCIGI

Speed Kings

- Wydawca: Acclaim
- Grafika/Dźwięk: 6/6
- Akcesoria: 2 pl, 52kB
- ▲ Plusy: przeszkadzajki na trasach
- ▼ Minusy: bez powera
- Ocena: 6

Co byś powiedział na połączenie BURNOUTa oraz ROAD RASH? Brzmi mniamuśnie, nieprawdaż? Oto SPEED KINGS - obiecująca pozycje ze stajni ACCLAIM. Gra traktuje o wyścigach klanów motocyklistów (do wyboru maszyny wszelakiej maści, od klasyków po ścigacze, łącznie 22 szt.). Chłopaki zwiedzają świat (m.in. Niemcy, Anglia, Ameryka), ścigając się dla zebrania czasu. Zebijają się również nawzajem - podjazd do oponenta i wypłacenie mu buta lub piąchy owocuje punktami i lepszym samopoczuciem. Jeko ze ruch uliczny panuje nie byle jaki, wzorem BURNOUTa musisz się przeciskać pomiędzy kołosami ryzykując kraksę, w zamian nabijając pasek turbo. To jednak nie koniec etrakcji, bowiem Twoim głównym atutem jest trik polegający na tym, iż kładziesz się na maszynie, a ta sunie po asfalcie na boku, w efekcia czego możesz "przesunąć" np. pod ciężarówką, która wyjechała z przecznicy, aw pod skrzyniami, które opadły z dźwigu pracującego nieopodal drogi (podobnych patentów jest masę, np. przewracające się drzewa, które można wymanewrować, choć trze sporo refleksu). Listę zwyrodnielych umiejętności zamykają akrobatyka stosowana (np. stanie na głowie na kierownicy), poślizgi, jazda na przednim lub tylnym kole, szybki start. A wszystko po to, aby łykać "punkty respektu" (za określone zadania), zabawić się z "psami" i odkrywać kolejne trasy (łącznie 18 sztuk).



SPEED KINGS to przeciętny tytuł, głównie z uwagi na nijakość. Miałkie wykonanie (co prawde animacje śmiga płynniutko, jest kolorowo i w ogóle, jednak prostota obiektów dobija, bez większych różnic na poszcz. platformech) oraz tragiczne sterowanie (motor kołysze się zbyt żywo, toteż trudno dokładnie wymierzyć np. pomiędzy nadjeżdżające auta, co z reguły kończy się wypadkiem i jest podsumowane deszczem spadających w okolicy części maszyny). Jedyny atut stanowią trasy - i wcale nie chodzi mi o ich zakręcenie, ale o elementy robiące ze przeszkadzajki, a to przejedzie pociąg, coś spadnie, zderzą się samochody. W sumie gra "na jeden strzał", ale można spędzić z nią kilka miłych chwil. Adrenalina? Nieeee □ [hiv]

Pila

Mając w pamięci dobrą, aczkolwiek nie rewelacyjną grę MOTOGP w wersji na iXi (PE#62), po sequelu nie spodziewałem się istotnych zmian. W przerwie między partyjką w MIDNIGHT CLUB 2 a WAKEBOARDING odpaliłem od niechcenia rzeczony tytuł. Pomyślałem ze prędzej przyjdzie mi śpiewać świniom kołysanki w rzeźni, niż zachwycać się nowym tworem THQ. A jednak!



Na początek dobre wiadomość zamiast 10 tras obecnych w "jedynce", tym razem zaimplementowano ich aż 16 (pełne licencje ne wszystko). Model jazdy został konkretnie dopasiony programiści zastosowali wspaniały bajer dot hamowania, mianowicie można kontrolować NIEZALEŻNIE hamulce przedni i tylny (triggery), w efekcie czego przed Graczem otwierają się nowe możliwości (opóźnione hamowanie, poślizgi na szykanach). Przy okazji recenzowania "jedynki" narzekałem, że nie można poczuć powera związanego z uślizgiem tylnego koła. Wykrakałem - jest! I to na tyle wyraźnie zaznacza swoją obecność, że hamując z pokaźnych prędkości można spaść z totala przed TV. Klimat potęgują dwie widoki FPP (oprócz innych, mniej lub bardziej tradycyjnych) - manewrowanie ciałem ne zakrętach daje więcej radochy, niż w przypadku konkurencyjnej serii od NAMCO. Co jeszcze? Ano, w "jedynce" potraktowano po macoszemu kwestię wypadków, co w tym podejściu THQ wynagradza nam - Graczom - z nawiązką. Nie dość, że wystarczy popełnić jakiś głupi błąd, aby zaryć pyskiem (np. ostre hamowanie, uślizg, złożenie się do zakrętu - gleba; wjechanie z pokaźną prędkością na piasek - gleba, mocne przywalenie w przeciwnika - gleba), to jeszcze kapitalnie zostało to zrealizowane. kierowany przez Ciebie "biker" (ew. nieszczęśnicy biorący udział w kraksie) wylatuje w powietrze, po czym





upada na nawierzchnię lub otulającą trasę zieleń, po czym turla się lub sunie gładko kilkadziesiąt metrów. Oczywiście wszystko przy zachowaniu praw fizyki (turlanie itp.). I śledzone przez wścibską, wymownie drżącą kamerę (zderzają się przekłamania, np. przenikania obiektów (motor)). Wreszcie też zmienne warunki atmosferyczne mają wyraźny i namacalny wpływ na zachowanie maszyn, a "stawanie dęba" nie sprawia problemów. Nie zmieniono sprawdzonego systemu rozwoju postaci (punkty doświadczenia otrzymywane po wygranych potyczkach, które należy rozdysponować pomiędzy kilka dostępnych parametrów). Dorzucono tryb Challenges, na każdym torze musisz wykonywać określone zadania. Ciekawy i zajmujący dodatek. Kolejnym "trafionym" bonusem jest tryb Stunt, w którym ne trasie (jedno okrążenie) musisz wykonywać jak najgłupsze manewry w celu łykania punktów (mijenie "na styk", stawanie dęba, endo (stawanie ne przednim kole), poślizgi, wywracanie przeciwników...).

Poprawie uległa oprawa graficzna. Jakość generowanych przez IXiego tekstur budzi respekt, pełno tu polygonów, anti-aliasing pełnaj sceny pracuje na wzmożonych obrotach, zróżnicowano pory doby (okolica zrumieniona promieniami słońca zmierzającego do łoże urzeka), a bump-mapping to niezmiennie pierwsza liga. Rozwijane kosmiczne prędkości (3 "paczki" na zagarku jak znalazł) supportowane są przez finezyjnie wykonany Motion Blur. I w sumie w kwestii oprawy graficznej mam obiekcja jedynie do framerate'u, trzymającego poziom 30 FPS-ów, aczkolwiek zderzają się zwolnienie animacji, przy czym ramke jest tak buforowene, aby nie szarpała, lecz trzymeła przez moment zanizony, lecz stały poziom. Niestety, choć owe zgrzyty występują rzadko (gdy na ekranie pojawi się jednocześnie wielu bikerów



na swych maszynach ("pięćsetki" i "litrowki") notabene wykonanych zawodowo - masa polygonów, zero kantów), tak na niektórych torach stanowią chleb powszedni (vide Rio), również Split Screen nie zechwyce płynnością (tryb Tag, niby Split dla dwóch Graczy, jednak można się ścigać w parach naprzemiennie). No i Replaye - framerate kuleje, za to interesujące ujęcia wspomagane przez kozeckie filtry graficzne (np. pokombinowany cel-shading) sprawiają, że miło się je ogląda. Developer - CLIMAX - odwalił kawał dobrej roboty. Kilka słów nt. oprawy audio. Dolby Digital 5.1 deje radę, wszelkie dźwięki wydawane przez maszyny stoją na przyzwoitym poziomie, znacznie gorzej wypada ścieżka dźwiękowa (byle jakie, rockowe przygrywki).

X-owe MOTOGP 2 odebrało palmę pierwszeństwo serii NAMCO - bezapelacyjnie. Polecam ten tytuł wszystkim entuzjastom wirtualnych ścigałak. Toż to czterosuwowy orgazm - duetowi THQ/CLIMAX należą się czołobitne ukłony. Bez kitu, a świnie już kwiczą z zechwytu...

PS: W kolejnym numerze PE przeczytacie recenzję tej gry pod kątem rozgrywki on-line (Xbox Live!).



Osiągane w tej grze prędkości są nieprawdopodobne, a złudzenie pędu - sugestywne. Zasuwając 3 "paczki" można odnieść wrażenie, że wczoraj wchłonięte procenty wciąż pulsują w głowie.

WERDYKT

THQ | WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1-2

9
7

HIV

PLUSY	MINUSY
▲ dynamika i bonusy	▼ framerate
▲ zauważalne zmiany in plus w modelu jazdy (nie tylko)	

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 7+, KILU 9-, SCIERA 8

Piła

INDYCAR SERIES

Pragnę donieść uprzejmie aczkolwiek z obrzydzeniem, iż CODEMASTERS przepłynęło przez Atlantyk prosto do Stanów - ponoć tam można sprzedać wszystko, nawet uzbrojoną działkę na Merkurym.

CODEMASTERS - firma znana przede wszystkim z serii gier COLIN MCRAE RALLY oraz TOCA, ceniona przez Graczy ze Starego Kontynantu, słabo jednak kojarzone przez Amerykanów. A za Stany utożsamiane są m.in. z McDonaldem, hot-dogiem, Billem Gatesem oraz kapuchą, wesoli Brytyjczycy postanowili wkroczyć na owy rynek butnym krokiem, fundując zatroskanym terroryzmem Amerykanom grę traktującą o sporcie, który uwielbiają wyścigach IndyCar. Przedstawiając ten odłam w największym skrócie, a zarazem najberdziej obrazowo - chodzi o zmagania analogiczna do znanych Europejczykom bolidów F1, tyle że na owalnych torach na których królują NASCARy

INDYCAR SERIES nie jest pozycją, która skłoni przeciętnego Gracza do wielbienia tego sportu. Gre został stworzona z myślą o ściśle określonym targecie. Na bazie stosownej licencji, IS zawiera wszystkie tematyczne tory (15 sztuk z Indianapolis 500 na czele) oraz większość oryginalnych nazwisk biorących udział w show zwanym IRL (Indy Racing League). W wyścigach długodystensowych, w których ścigają się bolidy o niemal identycznych parametrach, musi tkwić jakiś haczyk, czyz nie? Rzeczywiście, tutaj liczy się strategia, wykorzystywanie tunelu aerodynamicznego (uwzględniony, a jakza!), ala i grzebanie w parametrach pojazdu. INDYCAR SERIES daje Ci szerokie pole do popisu zaczynając od spojlerów, a na ciśnieniu powietrza w oponach kończąc - mozesz grzebać do woli. O zawrót głowy moze przyprawić ogrom informacji przewijających się przez ekran w trakcie wyścigu: poziom zuzycia opon, poziom paliwa w beku i szacowany zasięg bez konieczności tankowania, tabelki z międzyczasami. Monitorowana jest dosłownie wszystko, na bieząco.

Jesli od dawien dawna próbowałeś zdobyć informacje nt. wyścigów IndyCar - to dobrze trafiłes. Tutorial, prowadzony przez Eddie'ego Cheevera, rozbudowany i opracowany w pełni profesjonalnie, pozwoli Ci zgłębić wszelkie niewiadome, zaś teorie zostanie poparta praktyką (niczym w serii GT zdajesz egzaminy z poszczególnych manewrow, po ówczesnym wysłuchaniu wskazówek mistrze). A powinieneś wiedzieć, ze tu nic nie jest oczywista. Tym większe brawa nalazą się developerowi (BRAIN IN A JAR) za uwzględnienie wszystkich reguł obowiązujących w realnych wyścigach (podaję za dobrze zorientowanymi szpiegami). W kwestii modelu jazdy przekażę Ci tylko tyle, ze ciorając, momentami odnosiłam wrażenie, iz bolid sunie niczym poduszkowiec.





Niestety, ktoś spuścił ze smyczy team developerski, w efekcie czego INDYCAR SERIES prezentuje się ubogo pod kątem wizueliów. Malo polygonow wpakowanych w obiekty, wąska paleta kolorów, niska rozdzialczość i walący po gałach aliasing - to wpadki wymienione z marszu. Cholernie wkurza fakt, iz animacja popyła płynnie jedynie w przypadku szarpenia w pojedynkę, np. podczas treningu, bowiem w grze właściwej przycina jak cholera. Pewien dyskomfort wywołują zbyt oddalone od pojazdu sledzące go kamery, bo widok FPP spełnia swoje zadanie wzorowo (dynamika łeb urywa). A propos, jednego nie mozna tej grze odmowić: dynamiki właśnie. Choć animacja nie jest płynna, to mimo wszystko poczucie pędu daje radę.

Jeśli kręci Cię tan odłam sportów motorowych i nie wymiotujesz po przejechaniu 200 owalnych okrążan, to INDYCAR SERIES jest właśnia dla Ciebie. Ja tam wolę GRAN TURISMO, BURNOUTa, COLINa, MIDNIGHT CLUB 2 itp., ale o gustach się nie dyskutuje. Jeśli już, to IS odpalę ponownie jedynie dlatego, ze supportuje dźwięk w systemie DTS (soundtrack "tak! sobie") - rarytas na PS2,) □

PS. Już wkrótce gra trafi na tacki Xboxów.



WERDYKT

CODEMASTERS | WYŚCIGI

HIV

GRYWALNOSC: 5

6

6-

PLUSY	MINUSY
▲ dyscmike	▼ tylko dla entuzjestów
▲ DTS:)	▼ sportowskie wykonanie

OCENY ZGREDZIOLI:

NOŚNIK - DVD





WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY



Może Shaun Murray nie będzie figurował w przyszłości na banknotach, ale zapewni Ci sporo dobrej zabawy. A Tony Hawk zawija w te sreberka...

Seria TONY HAWK zaskarbiła sobie wdzięczność wsród Graczy ze względu na takie czynniki, jak m in swobode w działaniu, wyszukane questy oraz wspaniałe trikulce Przygotowując kolejną część (UNDERGROUND), w międzyczasie ACTIVISION skleciło WAKEBOARDING UNLEASHED Do wielbicieli sportów ekstremalnych czym prędzej chwytajcie ze swoje portfele!

Wakeboarding to dyscyplina stanowiąca skrzyżowanie "nart wodnych" ze snowboardem Zawodnik ciągnięty jest przez pędzącą motorówkę na linie z uchwytem Asumpt do czesania trików daje fala powstające wskutek rozpruwania tafli przez motorówkę Zawodnik wybija się heni w górę i czesze trikulce, których autorzy zaeplikowali masę Liste jest rownie długa dla kombinacji z "grabem" (przytrzymanie dechy), "invertem" (salta i pochodne), a i grindować mozna na wiele sposobów Grindować? Ze niby co - na grzbiecie fali? Ależ nie, to było w KELLY SLATER PRO SURFER Mianowicie, grindować mozesz po przylegających do toru zabudowaniach wszelkie plotki, budynki linie telefoniczne, zatopione skrzynie, wystające wysepki, konary itp należą do Ciebie W związku z powyższym istnieje możliwość łączenia tnków (neturalnie za pomocą dwóch rodzejow 'transferów' również >>wall ride'y<<). Design



akwenów, a raczej otaczających je krajobrazów (budynki + pierdoły nadające się do "zatrikowania") budzi respekt śmigać mozesz m in. w amerykeńskich kanionach, na Florydzie, na terenach bagnistych, w Hong Kongu, Wenecji (12 sztuk) Aby dotrzeć do 'miejsc trudno dostępnych" trza wykorzystywać tzw Rope Mechanics - bajer polegający na tym, iż w kazdym momencie mozesz wypuścić linę z dłoni (np jeśli na drodze "Ty-motorówka" pojawi się większy obiekt bowiem przez mniejsze lina przenika) skomplikowane kombinacje Co więcej? Masę rąbniętych questów (np zbieranie cyferek 1 - 5 (odpowiednik S-K-A-T-E z TONY HAWK), wykonywanie wskazywanych przez kogoś trików, pływanie motorówką (!!!) itp), 'gapy", a i Multiplayer Ta opcja oferuje m in klasyczny Versus (Split Screen - "kto wyczesze więcej punktów, ten wygrywa") jak i kooperacje (jeden Gracz kieruje motorówką, a drugi szaleje na lince - wow!) - warto to przestudiować!

Zarówno otoczanie, jak i tafla wody (nieznaczna przewaga Xboxa w kwestii tekstur, na PS2 bardziej płynna animecja), prezentują się ładnie, zaś fizyka tej ostatniej zapeda głęboko w pamięci (sporo polygonów poświęcono na falę - wygląda to obłędnie!) Ścieżka muzyczna i efekty dźwiękowe również ne wysokim poziomie

WU to wspaniała alternatywa dle "skateboardingowej sen" które co niektorym zdążyła juz wyjść bokiem Grę cechuje ogromna dynamika i konkreciarstwo nie trzeba szukać questów, a fala niezbędna do czesanie trików jest 'na wyciągnięcie dłoni" W miarę rozwoju wydarzeń jest coraz trudniej, coraz bardziej zwariowanie Dlaczego zatem jedynie 'osiem"? Bo w pewnym momencie zaczyne jednak brakowac opcji "skręcę w lewo i zagadam kolesia' Polecam!











Tony na emeryturę!

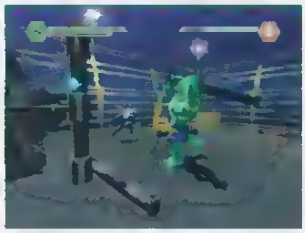


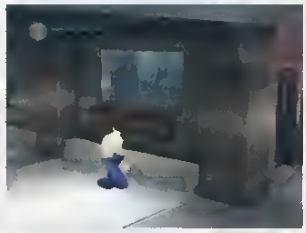
Nie sądziłem, że po czterech częściach TONY'ego, który już mi bokiem wychodzi, WAKEBOARDING nie pozwoli mi się oderwać od konsoli. Zamiast składać PE, czytać teksty i korektować strony - non stop gram. Połączenie kunsztu TONY HAWK'S i grywalności EA BIG, a całość w wykonaniu ludzi odpowiedzialnych za [illegible] >> (SHABA GAMES) i KELLY SLATER'S PRO SURFER (ACTIVISION). Czym się tak jaram? Zapomnijcie o rozpędzaniu się, szukaniu zatok, ciągłych przerwach w grze. Tutaj non stop płyniesz, nawalasz kombinacje i znajdujesz skróty. Grywalność jest... w dechę! Wspominałem coś o wspaniałych trybach dla 2 graczy? Wyobraźcie sobie, że jeden z Was daje czadu motorówą, a drugi wyczesuje trikulce (wariacji na temat jest sporo). [Ścierа]

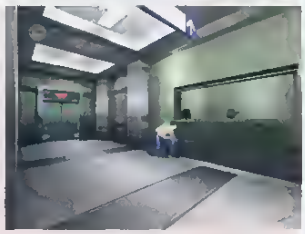
Ocena: 9

HULK

UNLEASH THE FURY!







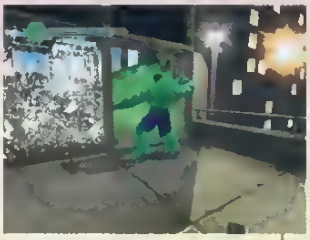
Hulk być zielony i dobrze maskować się w trzcinach. Hulk być też wielki i często zły. Hulk urywać przechodniom ręce, samochody wrzucać w wiezowce. Ale Hulk bronić swoich przyjaciół. Hulk być odmóżdżona, niszczycielska warsja spokojny naukowiec Bruce Banner. Hulk dostać grę, gdzie Hulk występować. Gra mieć trudny tytuł. HULK.
Hulk się cieszyć. Ang Lee, razyser ktoremu tygrys się przyczaić, smok ukryć, a zona



puścić, wprowadzać do kin w Ameryka nowy film na bazie komiks. A jak być komiks i film, to być też gra. Rozgrywka dawać radę. Hulk podczas niej skakać z wiezowców, demolować otoczenie i robić niezły bajzel wywrotowy. Hulk nie wiedzieć co to bajzel wywrotowy, ale Hulk czuć, że to fajnie brzmieć. Hulk mieć napisane na kartce, żа "komiksowy arcade, ujęcie TPP i zróżnicowana ścieżka prowadzonej tu akcji", ale Hulk nie umieć tego przeczytać. Hulk czuć się głupio. Hulk się uspokajać. A jak się uspokajać, to Hulk wracać do normalnej, ludzkiej formy Bannera.

Tak, to co ja mowiłem? Aeaa ze ten tytuł w ramach akcji reklamowej wydano na wszystkie Next-Geny? Wprawdzie Xbox tradycyjnie ma ładniejsze tekstury, ale nie zmienia to faktu, ze wszędzie demolkę robi się równie ostro. Zielonego kolosa opracowano naprawdę udanie (cieniowania oraz komiksowe tekstury z pogranicza cel-shadingu, do tego płynna animacja postaci). A jak on rozwala betonowe słupy, ciska żołnierzami o ściany, wywala w powietrze samochody, jakieś maszyny, koszy na śmiecie! Bardzo sympatycznie. Dla rozbicia monotonii wrzucono też etapy skradankowe, gdzie przyjdzie Ci sterować losami ludzkiej formy Hulka. Krycie się za skrzyniami, ciche przemykanie korytarzami, łamanie szyfrow w komputerach, sporadyczne obijania michy wartownikom. Nie jest źle, na krótką metę nawet się sprawdza, tyle ze to juz tak mocno nie podbija adrenaliny, sterowanie w bardziej zręcznościowych fragmentach zawodzi, no i przeprogramowane w tym wypadku ustawienia kamer często utrudniają orientację. A to może irytować. Burzyć spokój. Złościć. Doprowadzać do szał. Furia być w powietrzu. Hulk nie lubić ten element...

Hulk mówic ze ta gra mieć design. Hulk lubić uproszczone przestrzenia. One być ładnie cieniowane. Hulk myśleć kolorowe komiksy. Hulk uwazać

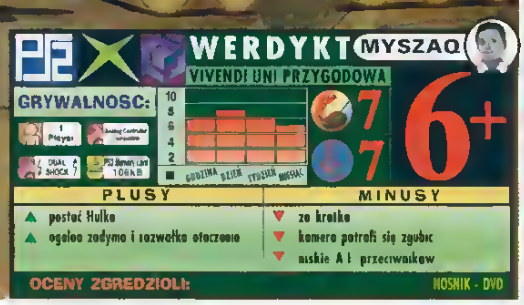


je za OK. Hulk cieszyć się, ze potrafić tutaj przygrzmocić w ziemia z impetem i bić wrogowie combosami. Oni fajnie latać na każda strona. Hulk umieć puszczać zielona pociski funi a nawet odbijać raklety piąchami. Hulk bić tutaj tez większy wróg - np. Madman czy Flux. Bić ich bez większy problem. Hulk być zły, bo gra nie być za długa. Hulk być zły, bo denerwować go latająca kamera. Ona się gubić. Hulk cieszyć się, ze nie być tutaj najglupszy. Wrogowie czasem nia mieć rozum. Hulk uwazać, że gra być nieskomplikowana jak sam Hulk, ale jak i on mieć trochę power. Zadyma cieszyć Hulka. On uważać, że to dobre podejscie. klimat słuszny do tego tytułu. Jak nie, to Hulk się zdenerwować i do Twój dom! No □



Technika wielki postawiona się drobny kroki artyzmu (który zafundował ostatnio ENTER THE MATRIX), a sekwencje skradankowe zupełnie nie przystają klimatem i założeniami do reszty. Niezle wykonana są gestacje, choć zbytnio kontrastują z nudnym i nieludnym otoczeniem. Nie polecam. □ [kosa]

Ocena: 4+



FINDING NEMO



PRZYGODOWA PS2

- Wydawca:
- Grafika/Dźwięk: 7/
- Akcesoria: 1 pt.
- Ocena:

Gdzie jest Nemo? Czy ojciec odnajdzie zagubioną rybkę? A może pierwszy dorwie ją redakcyjny Pingwin, pożerając z kocią ochotą? I czemu Raq przebiera się w ubrania swojej mamy? Na te wszystkie pytania znajdziesz odpowiedź grając w FINDING NEMO . no, moze oprócz ostatniego.)!

Za developingiem gry stoi TRAVELLER`S TALES wespół z DISNEY INTERACTIVE, oddając w ręce posiadaczy wszystkich Next-Genów dość nietypowy action-adventure (sposób przedstawienia akcji a`la CRASH BANDICOOT). Owa nietypowość polega na przeniesieniu akcji w całości pod wodę, co sprowadza się do nieco innego spojrzenia na ten gatunek. Zacznijmy jednak od końca: oprawa A/V stoi na dość wysokim poziomie. Oko cieszą ładne,



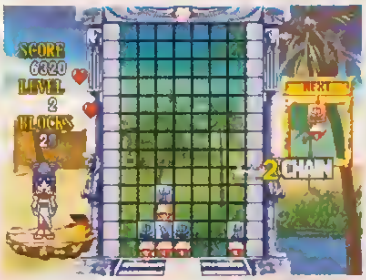
odpowiednio dobrane tekstury, brak jakichkolwiek wpadek animacji, kolorowe poziomy, a także świetnie oddany wygląd rybek. Wersja na Xboxa wygląda nieznacznie "czyściej", niż dwie pozostałe. Udźwiękowienie jest charakterystyczne dla dzieł DISNEYa. W zależności od sytuacji, czy goni nas rekin, czy należy wykonać "misja" na czas, przygrywają raz niepokojące, raz spokojne dźwięki. FINDING NEMO ściśla bazuje na swoim kinowym odpowiedniku pod tym samym tytułem (jest zresztą wiele wstawek z filmu), wyklucza więc to jakąkolwiek nieliniowość, a i upatruje odbiorców raczej w młodszym pokoleniu Graczy. W danej sytuacji kierujemy jedną z trzech sympatycznych rybek: zaginionym Nemo, jego ojcem Marlinem, a także pokręconą Dory. Oprócz wyglądu i gabarytów niczym się one nie różnią - każda jest zwinna i... potrafi pływać.). Do przepłynięcia jest kilkanaście



całkiem sporych poziomów, wiodących m.in. przez tętniący podwodnym życiem ocean (czuć to!), wnętrzności wieloryba, tajemniczy wrak statku, czy nawet akwarium - każdy ma swój odmienny klimat (szczególnie mroczny i trudny level SUBMARINE). Na drodze stają nam różne przeszkadzajki, a także rozmaite stworzenia królestwa oceanu - z małżami, krabami i ośmiornicami na czele. Jest też masa pojerdółek do zbierania, bąbelkowych okręgów do przepłynięcia i mini-gierki, z których wymienię podwodne puzzle, mini-wyścigi czy "odkrywanie" obrazków.

Jeżeli podobał się Wam CRASH BANDICOOT, a i nigdy nie odważyliście się odpalić SILENT HILLa przed obawą o zawał serca - FINDING NEMO jest dla Was. Zdrowa, kolorowa i bajeczna produkcja...□ [playman]

Pila



LOGICZNA

Cleopatra Fortune

Wydawca	Midas
Grafika/Dźwięk	4/1
Plusy	multiplayer
Minusy	nieprzejrzyście wykonane klocki
Ocena	5

Kolejny klon TETRISa. Nie jest jednak maksymalnie crapowaty, jak można by wnioskować po wydawcy. Spadające z góry ekranu klocki składają się z dwóch - lub więcej - członów, oprócz cegiełki drugą część najprostszego klocka stanowi diament. I to właśnie diamenty są najważniejszą częścią programu, bowiem musisz tak układać klocki, aby cegiełki 'zamykały' (obudowywały ze wszystkich stron) diamenciki. Wszystkie zamknięte diamenty wyparowują, zaś cegiełki opadają w ich miejsce, tworząc znikające łańcuchy, jeśli utworzona zostanie jednolita linia z tychże. Sporo w tym przypadkowości, jednak trening czyni mistrza. Niegłupio wypada również Multiplayer - pomiędzy "oknami" walczących Graczy przeskakują diamenty i inne popierdoły, skutecznie utrudniając kombinowanie. Innymi słowy: wygrywa ten, kto szybciej operuje klawiszami, w efekcie zasypując przeciwnika. Jak już zaznaczyłem, niegłupia to pozycja, choć znam co najmniej dwadzieścia tytułów, przy których CLEOPATRA FORTUNE wypada blado. Ale z braku laku... ☐ [hiv]



LOGICZNA

Puzznic

Wydawca	Midas
Grafika/Dźwięk	3/1
Plusy	główkowanie
Minusy	gra "na jeden wieczór"
Ocena	5

MIDAS - i wszystko jasne. Tyle że nie do końca. Popierdółka...? W labiryncie znajdują się kolorowe diamenciki, które musisz przemieszczać tak, aby złączyć dwa tego samego koloru - w takiej konfiguracji znikają. W czym tkwi problem? W grawitacji. Mianowicie, jeśli diamencik spadnie na sam dół labiryntu, to nie można go ruszyć, no i zonk. W tzw. "dalszych" poziomach sprawa się komplikuje, bowiem każdy ruch musisz przemyśleć niczym szachista - przeanalizować kilka wprzód (związek przyczynowo-skutkowy). Oprawa graficzna prymitywna, ale przejrzysta, natomiast grywalność... Hm, lubię główkować nad takimi porąbanymi układankami, tym bardziej, że poziom trudności w PUZZNIC wzrasta z etapu na etap, a i dochodzi coraz więcej klocków do przemieszczenia. Pozostaje kwestia materialna: czy warto wydać kasę na ten produkt...?☐ [hiv]



WYŚCIGI

Kotobuki Grand Prix

Wydawca	Midas
Grafika/Dźwięk	3/5
Plusy	dostawca pizzy:)
Minusy	no, daj spokój!
Ocena	2+

MIDAS ostro atakuje PSOne. Na ośłop... Kolejne "popierdółkowate japońskie wyścigi" wydane na Europę. Tym razem ścigają się... hm... dostawcy. Dostawca pizzy, dostawca sushi, dostawca tofu, dosiadający swe potężne skuterki (można się również wcielić w członka Yakuzy lub "harlejowca"). Po co się ścigają? Nie wiem, nawet nie chcę wiedzieć. Jestem natomiast na 100% przekonany, że ta gra (tfu!) to definicja crapu. Żeby wszystko spaprać do końca, postacie naparzają się zbieranymi power-upami, jednak nie mem siły (i serca,), aby je wymienić. Model jazdy nie istnieje, kolizje z oponentami oraz elementami otoczenia (masa tras - sztuk 5) porażają prostotą, natomiast grafika... Cóż, porównując - gry na NES-a prezentowały się znacznie bardziej okazale, zaś "adwensowe" KONAMI KRAZY RACERS to prawdziwy potwor. Animacja wyciąga ok. 15 FPS-ów, a piksele wielkości pięści straszą. Zaraz, moment, toż to miały być wyścigi, a nie horror!☐ [hiv]



INNA

Equestrian Showcase

Wydawca	Midas
Grafika/Dźwięk	3/3
Plusy	...
Minusy	znalazłaby się tego trochę...
Ocena	3-

Wybacz moją ignorancję i brak znajomości terminologii, ale nie umiem inaczej. W grze jeździ się na koniach. Można jeździć albo "figurowo" (woltyżerka), albo przez przeszkody (na parkurze), albo przez jeszcze inne przeszkody (czy to jest to samo, co Wszechstronny Konkurs Konia Wierzchowego, nie potrafię ocenić...). Pojawiają się oryginalni zawodnicy (jak wnioskuję po opisach ich karier). Jeśli są wśród Wes jacyś fani hipiki, tudzież zasuwanie po hipodromie w obciachowych getkach i z pejczem w łapie - to proszę bardzo - ale nie oszukujmy się: 90% ludzi, którzy rzucili okiem na screen nie dotarło do tego miejsca recenzji ☐ [koso]

HELLBOY



Kojarzycie Hellboya? To jedna z flagowych postaci wydawnictwa "Dark Horse" (uboższe go krewnego Marvela), powstała pod ołówkiem Mike'a Mignoli. W Polsce raczej nie zrobiła furory... Akcja gry ma miejsce w 1962 roku. Para agentów - Hellboy i Sara przyjechali do Czechosłowacji w celu odnalezienia zaginionego towarzysza. Rzecz jasna sprawę okazuje się skomplikowana, pojawieją się tajemnicze moce, ktoś chce otworzyć bramę przez którą nastąpi inwazja monstrów z innego świata... Czy tylko ja polałem się w tym miejscu w majty?

Sama gra to typowa action-adventure, z wyraźnym naciskiem na to pierwsze. Do zadawanie ciosów służy jeden przycisk - skomplikowane w swej istocie, nieprawdaż? Oprócz tego Hellboy potrafi strzelać z różnych gnatów, no i rzecz jasna używać przedmiotów. Zagadki są na tyle banalne, że wręcz nie pasuje do nich pojęcie "logiczne". Jeśli coś się przesunie tu, to kawałek dalej coś się otworzy. I praktycznie wszystko hołduje tej zasadzie.

Akcja ukazana jest zza pleców bohatera, choć zdarzają się momenty, gdy kamera zawisa w jakimś punkcie, każąc oglądać Hellboya w nieruchomym ujęciu. Sama fabuła - choć zahacza o wątki satanistyczne i okultystyczne (bo, programiści opisują jej klimat jako coś pomiędzy Edgarem A. Poe a H.P. Lovecraftem) - jakoś nie umie straszyć. Ot, jedne z pierwszych lokacji w grze, cmentarz. Nie uśmiałbyś się, gdybyś przeczytał na kryptach nazwisko typu "Dovidek Kleofasek" albo "Szeki Kurva"?

Grafika jest toporne i brzydka, nawet pierwszy NIGHTMARE CREATURES (podobne klimaty) wygląda dziś lepiej niźli ten tytuł. Bohater też kijowy - czerwony, z jakimiś czułkami i ma głos Wiktora Zborowskiego... Niby narzekam, ale trochę miłych chwil można z tym tytułem spędzić - ale tylko wtedy, gdy zaliczyłeś już wszystkie wartościowe pozycja z gatunku.☐









Pila



PRZYGODOWA

Silent Hill

- Producent ... Konami
- Rok ... 1999
- Liczba Graczy ... 1

SH nie trzeba przedstawiać, ale warto przypomnieć, że nie jest to tylko ikona, symbol czasów świetności PSX'a. To przede wszystkim tytuł, w który wciąż można szarpać z przyjemnością mimo lat które upłynęły od jego wydania. Tytuł ten miał być jedynie przerywnikiem między kolejnymi odsłonami serii RE, a stał się wzorcem dla wszystkich horrorów na konsole. I nawet dzisiaj udowadnia, że słusznie. Klimat niezrównany, mrok i schiza o jakich RE może tylko pomarzyć. Muzyka (a właściwie jej częsty brak) powoduje ostre bicie serca. I jeszcze to drażniące uszy radyjko... grafika postarzała się mocno, ale ma to nawet swój urok - wszystko jest takie "rozmazane", niewyraźne, co tylko potęguje poczucie strachu. Chciałoby się widzieć klarowniej, a tu tylko "szare plamy". Hehe, SH nadal może wpędzić Cię w schizofrenię! [dziadu]



PRZYGODOWA

Nightmare Creatures

- Producent ... Kalisto
- Rok ... 1997/1998
- Liczba Graczy ... 1

Kolejna gra, która wstrząsnęła skołatanymi sercami znerwicowanych fanów horroru w PSX'owym wydaniu. Horror, ale jednak w zupełnie innym ujęciu. Tu nie jesteś lękliwym Harrym Masonem. Tutaj to Ty jesteś łowcą i to Ty torujesz sobie drogę przez legiony śmierdzących ścierw Szatana. Szatana? Tak, gra przesiąknięta jest symboliką rodem z pism A. Crowleya (zresztą główny "zły" tej gry nosi "przypadkowo" takie właśnie nazwisko). Miejsce akcji - Londyn XIX w. - również potęguje wrażenie zagubienia w "gotyckiej metni". Gra się przyjemnie (w specyficznym znaczeniu tego słowa, hehe) a czepnąć się można głównie idiotycznie zaprogramowanych kamer oraz pewnej monotonii rozgrywki. Gra nadrabia jednak brakiem swobody ruchu - jak na tamte czasy - i wspomnianym klimatem. Zwraca też uwagę ciekawym designem lokacji. Polecam! [dziadu]

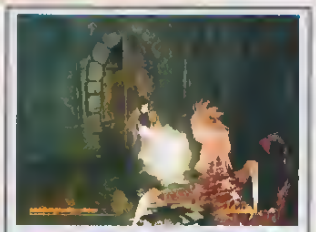


PRZYGODOWA

Nightmare Creatures 2

- Producent ... Kalisto
- Rok ... 2000
- Liczba Graczy ... 1

No tak, bez sequela nie można się było obejść. I jak w takich sytuacjach bywa cześć druga nie jest tak dobra jak pierwsze. Przede wszystkim - postawiono na mordoklepkę, rezygnując niemalże z jakiejkolwiek fabuły (nie wspominając o bogatej symbolice części pierwszej). Próbowano podbić klimat przez ściemnienie obrazu, a efekt jest taki, że *** widać i tyle :). Krew tryska na prawo i lewo, co daje obraz mocno kiczowaty. Oczywiście, jeśli kogoś fascynuje ciągłe naparzanie w przyciski pada bez sensu, może sobie dodać oczko do oceny ogólnej. Tak czy inaczej, NC2 to gra nie najwyższych lotów i do "jedynki" sporo jej brakuje. Drugą część zyskała na brutalności, ale umoczyła na klimacie. Na uwagę zasługuje świetny dźwięk, ale to za mało. Możesz wytrzeć gdany w szmatę z moim imieniem, e jej i tak nie dałbym za to 200 zeta. [dziadu]



PRZYGODOWA

Alone in the Dark: The New Nightmare

- Producent ... Darkworks
- Rok ... 2001
- Liczba Graczy ... 1

Ostatni wielki atak horroru na PSX a i - warto dodać - atak niezwykle udany. Mówi się, że AITD: TNN plasuje się gdzieś między RE a SILENTem. Brzmi to jak straszny banał, ale jest w tym stwierdzeniu ziarno prawdy. Dzięki rozbiciu gry na dwa scenariusze otrzymujemy dwa różne gatunki konsolowego dreszczowca. Grając jako Edward rozdajemy kulki na prawo i lewo, zaś uczestnicząc w przygodach Aline musimy się skupić na ucieczce i główkowaniu (a'la Mason z SH). AITD okraszony jest najlepszą - moim zdaniem - muzyką ze wszystkich horrorów na PSX'a (odpowiedzialny z nią Stewart Copeland był członkiem kapeli The Police). Wszystko jest tu na swoim miejscu i jedynym zarzutem może być zapytanie: "Czy ja już tego gdzieś nie widziałem?" [dziadu]

CYBER CENTER

Sprawdź nas - mamy to, czego inni nie mają!



Golden Sun 2 The Lost Age (GBA) 3xA - 189 zł





Kung Fu Chaos (XBOX) 3xA - 179 zł



Zelda Wind Waker + Zelda OoT+ Zelda OoT MQ (GCN) 3xA - cena 229 zł

Super Mario Sunshine (GCN) 3xA - 139 zł
BMX XXX (GCN) 3xA - 139 zł
ISS 2 (GCN) 3xA - 139 zł

poniedziałek - piątek od 10.00 do 18.00
sobota od 10.00 do 14.00

*3xA = gra, instrukcja i okładka w języku angielskim

tel. (022) 646 97 91
tel. kom. 0692065696
www.cybercenter.pl
e-mail: bok@cybercenter.pl

Piła

Hardkora

loading...

W gorące dni - nie ma to jak lektura HARDkora dla ochłody. Stałe rubryki i trochę publicystyki, między innymi o programach telewizyjnych o grach, a także Unii Europejskiej. Dział stworzony tylko z najświeższych pomysłów, spożywać mocno schłodzony! (...) Laureatem konkursu "Znajdź Klucz" z przedostatniego numeru (odpowiedź: GOLDEN AXE) został Łukasz Czarnecki ze Szczecina. Gratulujemy!

Szara Strefa

txt: Yohko&Teruo

Witajcie w dwudziestym wydaniu Szarej Strefy! Ależ ten czas szybko leci... W międzyczasie Szara Strefa troszkę urosła i się zmieniła, ale takie są uroki dojrzewania. Tymczasem za oknem lato trwa w najlepsze, temperatury przekraczają 30 stopni, mimo to niektórzy ciągle grzebią w tych konsolach, jakby nie zauważyli, że wypadałoby gdzieś pojść z kolegami, jakąś dziewczynę poderwać, wypić małe piwo, rzecz jasna bezalkoholowe ;). Rynek konsolowy ciągle się kręci, i tak samo jest z rynkiem "podziemnym" - ale jakiś sezon ogórkowy da się już odczuć. Zauważcie, że tym razem proporcje newsów lekko się zmieniły - przeważa GBA/SP (całkiem dobry objaw), za to Xboxe jakoś brak (zły objaw). Zapraszam więc do lektury.

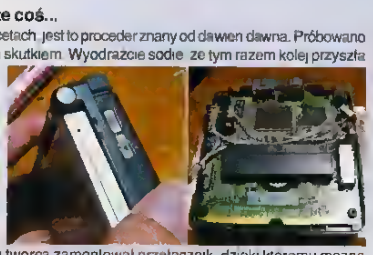
PS2 superkomputerem??



Na sam początek temat, który nas naprawdę zachwycił. Linuxem wydanym na PS2 zainteresował się nie kto inny, tylko... NCSA. Nie tym razem nie chodzi o prawa autorskie ;). Dla mniej zorientowanych NCSA (National Center for Supercomputing Applications) to prestiżowy ośrodek obliczeniowy na uniwersytecie w Illinois, zajmujący się tworzeniem superkomputerów - takich maszynek, które liczą z szybkością przynajmniej 2 teraflopów. To dzięki NCSA mamy telnet, oni również stworzyli swego czasu Mosaic, pierwszą graficzną przeglądarkę serwisów WWW, oraz kilka innych przełomowych wynalazków. Ale wróćmy do tematu. Otóż badacze z NCSA zainteresowali się kwestią, czy procesor konsoli, zaprojektowany do liczenia trójkątów w grach, może zostać również użyty w poważnych obliczeniach matematycznych. Tak znaczącą zmianę przeznaczenia umożliwiać miał właśnie Linux Kit, pozwalający on bowiem na bezpośredni dostęp do procesora, poza tym zapewnia środowisko pracy znane już z tradycyjnych systemów linuxowych. Wypadało sprawdzić teorię w praktyce. Badacze zakupili więc 70 konsol (ciekawe, czy dostali zniżkę za hurtowe zakupy?) i połączyli je w klaster, składający się z 65 węzłów obliczeniowych, 4 węzłów do logowania się użytkowników i rozwoju sieci oraz 1 prototypowego węzła do testowania instalacji programów. Na wszystkich oczywiście, uruchomione jest dystrybucja Linuxa z SONY. Węzły komunikacyjne zajmują 24-całowy stojak, 5 półek, po 13 konsol na każdej (jak widać na przedstawionym zdjęciu). Do systemu wprowadzono kilka narzędzi, występujących zazwyczaj w tradycyjnych klasterach, jak na przykład MPI, dzięki któremu konsole mogą komunikować się indywidualnie między sobą i wykonywać równocześnie zadane rozkazy, oraz Maui Scheduler zarządzający zadaniami. Jak stwierdził Dan Reed, prezes NCSA, całem tego eksperymentu jest przede wszystkim zbadanie możliwości użycia taniego hardware'u do ultraszybkich obliczeń, dzięki czemu superkomputery staną się bardziej dostępne dla użytkowników w wielu gałęziach przemysłu, a także dla tysięcy niewielkich, lecz wpływowych organizacji naukowych, badawczych i akademickich. Na najbliższe miesiące grupa zajmująca się tym projektem zaplanowała dalsze udoskonalania działania sieci i optymalizację oprogramowania. Ciekawe, co będzie dalej? Podobna sieć oparta na Xboxach albo GC? Jak by nie patrzeć, to wspaniała reklama dla SONY, więc inni producenci też by się pewnie chętnie skusili. Czekamy na kolejne doniesienia w tej sprawie.

Ach, podkręciłoby się jeszcze coś...

Wiele osób podkręca procesory w pecetach, jest to proceder znany od dawien dawna. Próbowano robić to również z PSX'em, z różnym skutkiem. Wyobraźcie sobie, że tym razem kolej przyszła na... GBA SP! Można nawet kupić specjalny zestaw do podkręcania, niestety dostępny jest jak na razie jedynie w Japonii (no a jak myślicie, kto to wymyślił?). Początkowo zwiększano częstotliwość rezonatora kwarcowego z 4 mHz na 8, co dawało prawie dwukrotny wzrost szybkości (przy starszych grach w przybliżeniu 1,6 wyjściowej prędkości), jednak gry chodziły trochę za szybko. W końcu twórca zamontował przełącznik, dzięki któremu można wybrać jedną z trzech wartości zegara: normalną, 1,3 (polecana szczególnie do gier akcji) oraz 1,5 (do RPG i symulatorów). Pomysłowe, prawda? Oczywiście, nie próbujcie tego w domu z Waszą ukochaną kieszonsolką w jakimś unikalnym kolorze - podkręcanie rezonetora kwarcowego jest zawsze ryzykowne, nawet w wykonaniu specjalistów, i może spowodować trwałe uszkodzenie GBA.



Czatowanie na GBA?

Firma X-tre Fun Inc. z Colorado ma zamiar zamienić GBA SP w urządzenie w rodzaju PDA (Portable Digital Assistant), czyli przenośnego organizera/asystenta, z opcjami zapisywania i przechowywania nazwisk, numerów telefonów, terminów spotkań i notatek, oraz możliwością bezprzewodowego podłączenia do pecета w celu synchronizacji danych. Oprócz tego, takie zmodyfikowane GBA pozwoliłoby również na granie w Multiplayera przez Bluetooth (bez kabelków, pełna wygoda!) oraz wysyłanie i odbieranie e-maili i rozmawianie na czacie! I to wszystko w jednym małym cartridge'u, który nie będzie ponoć kosztował więcej niż zwykłe gry na GBA (u nas nie są one takie tanie...). Na razie firma negocjuje warunki ze sprzedawcami w Północnej Ameryce, potem przyjdzie kolej na resztę świata. A kiedy Polska?



Jak podłączyć CD-ROM do GBA?

Nad tym właśnie pracują dwaj studenci z Uniwersytetu w Halmstad w Szwecji, Michal Lysek (brzmi jakoś tak polsko?) i Todias Persson. A dokładniej, stworzyli oni interfejs ATA/ATAPI dla GBA, dzięki któremu będzie można podłączyć do konsolki wszystkie urządzenie peryferyjne, które wykorzystują ten interfejs, na przykład czytnik CD-ROM albo twardy dysk. Nie musimy Wam chyba tłumaczyć, co dzięki temu zyskujemy - mamy do dyspozycji większą pamięć niż mamę 32MB na cartridge'u, co przyda się głównie ludziom bawiącym się grafiką albo lubiącym oglądać filmy na świeżym powietrzu. Oczywiście, interfejs musi być ładowany z oryginalną grą w swoim słocie - w końcu NINTENDO nie pochwaliłoby czegoś, co zagroziłoby jego sposobowi rozpowszechniania gier. Jak na razie urządzenie wygląda mało estetycznie, za to działa jak trzeba, a prace zapewne będą trwać dalej.



Większy obraz!

A oto kolejny prezent dla posiadaczy GBA, szczególnie tych, którzy stracili wzrok podczas niezliczonych godzin grania na swojej ukochanej kieszonsolce. Otóż niejaki Konstantin Khanyants wymyślił sposób podłączenia GBA do przenośnego monitora dekokrystalicznego z PSOne! Wykorzystuje do tego GBA TV adapter, stworzony swego czasu przez Innovation Corp. Połączenie monitora i adaptera wiązało się ze sporymi modyfikacjami obu urządzeń, modelowaniem w tworzywie sztucznym i dodaniem kilku kabli, ale ostateczny efekt przeszedł wszelkie oczekiwania - sami zresztą zobaczcie i oceńcie. Jeśli komuś nie wystarczy obraz na LCD, może urządzenie podłączyć do telewizora, przy użyciu wbudowanego kabla. Oczywiście, projekt wymaga jeszcze pewnego dopracowania, ale jest to już poważny konkurent Afterburnera, o ile umieciu choć trochę majsterkować. No i ładnie się komponuje z opisywanym wcześniej interfejsem ATAPI, przynajmniej w kwestii oglądania filmów na świeżym powietrzu, nie uważacie?





A może to jeszcze gra mp3?

Nadchodzi era słuchania muzyki na GBA/GBA SP! Pisaliśmy już kiedyś o systemie SongPro AudioPlayers, dzięki któremu można było zapisywać i odtwarzać pliki mp3 na GBA. Teraz do tego samego celu powstał MP3 Advanced Music Player. Jest to zestaw cartridge + słuchawki (dla użytkowników SP dodano nawet zupełnie darmową przejściówkę do tych słuchawek). Producentem jest Datel, więc można się spodziewać przyzwoitego wykonania. Oczywiście, tak jak w innych odtwarzaczach mp3, piosenki ładujemy z komputera, w przypadku AMP wykorzystujemy do tego dołączony (również za friko!) kabelek USB. W ten sposób możemy wgrać piosenki ze swojej osobistej biblioteki lub prosto z jakiejś strony. Dostępna będzie również opcja karaoke, jakby specjalnie dla Japończyków. Kiedy już zainstalujemy nasze GBA w grającą maszynkę, przydadzą nam się również głośniki (niestety, nie dają ich w zestawie, ale można je dokupić) i specjalny klips, dzięki któremu przyczepimy konsolę do paska (tylko GBA SP).



No i na tym kończymy na dziś, zanim roztopimy się przez te upały. Już ze miesiąc spotykamy się ponownie. Szara Strefa broni Szara Strefa radzi, Szara Strefa nigdy Cię nie zdradzi! Eeeee, to nie ta bajka... Chyba słonko dziś za mocno przyświeciło. Hardkor hardkorem, ale pamiętajcie, żeby wypijać przynajmniej litr zimnego napoju podczas grania, tak na wszelki wypadek (i wcale nie mówimy tu o zimnym piwie,). W artykule świadomie i z premedytacją opuściliśmy kilka niezwykle ciekawych tematów: o nowych kartach Smart Media do GBA, telewizyjnym wywiadzie znanego nam już "Bunny'ego" oraz o odkryciu kolejnej alery łapówkarskiej w sieci barów mlecznych na Ukrainie. Serdeczne pozdrowionka, jak zwykle, dla wszystkich Czytelników Szarej Strefy!

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.;)

OKIEM MANIAKA...

A ja widziałem kiedyś taką zabawkę w kształcie perowki.

Zabójcze zabawki

Ostatnio nic nie słychać o zabójczym wpływie gier na młode umysły. W wiadomościach nie ma nic o nastolatkach grających w FPP którzy w przypływie szału mordują rodzinę i wszystkich na literę S. W mediach też nic już o tym nie słychać, bo to już nie jest modne. Teraz na topie są zabójcze zabawki. Do takich należy Water-ball, nie wiadomo czemu ochrzczony jako "wodne jojo". Je tam nie wiem, jak to wygląda dokładnie, ale ponoc chodzi o jakąś piłkę na sznurku, która to jest niebezpieczna, bo może się owinąć wokół szyi dziecka i spowodować uduszenie. Najbardziej zdziwił mnie zestaw "latarka z nożem" - dozwolone od lat 3. Jak o tym usłyszałem, to doznałem lekkiego szoku. Większe zdziwienie spowodowała tylko wiadomość, że człowiek który stworzył serię GRAND THEFT AUTO jest odpowiedzialny za THE LEMMINGS.

Obecnie pan David Jones w swoim studiu developerskim pracuje na dwiema grami o których jeszcze nic nie wiadomo (oczkolwiek już ogłoszono, że będą to tytuły absolutnie przełomowe, doskonałe i naj, naj naj). Mniej konwencjonalny okazał się Will Wright (nie, nie ten od samolotów). Twórca takich gier jak THE SIMS czy SIM CITY - Pan Wright podpisał umowę z FOX STUDIO i prawdopodobnie zajmie się produkcją sitcomu. W ogóle ciekawy człowiek z Willa, bo jak się okazuje swój wolny czas spędzał w "Stupid Fun Studio" gdzie pracował nad różnymi projektami. Między innymi nekręcił kilka 5-minutowych epizodów "M.Y. Robot" pracował nad pomysłem reality show z udziałem zdalnie sterowanego robota. Heh, dziwne zainteresowania. .



Jak już jesteśmy przy nazwiskach, to nie wypada nie wymienić Dr Paula Kruszewskiego (polski akcent nasi tu byli!) prezesa i założyciela Bio Graphic Technologies. BGT podpisało umowę z NINTENDO na dostarczenie narzędzia o nazwie AI implant, używanego do projektowania sztucznej inteligencji. Narzędzie ponoć przełomowe i bardzo uniwersalne. Wcześniej AI implant nabyły SONY i MICROSOFT, z zamiarem wykorzystania w grach na platformy Xbox i PS2. Teraz i gry na GCN będą mądrzejsze - stąd taz zmiana bohaterów (wywalenie tego całego wodogłowia i wstawienie nowych Ynteligentów).

Co do GameCube'a, to jest już wiadome, jakie gry wyjdą do końca 2003 i... no cóż, można powiedzieć, że NINTENDO się zmienia. Spora część zapowiadanego linaupu, to gry zdecydowanie odbiegające od stereotypu popierdółkowatych gier dla dzieci, chociaż i takie się znajdą (i dobrze!). Na razie jednak, jest już pewne że ukaże się następca GameCube'a. Jako przybliżoną datę podano wiosnę 2005. Konsola jeszcze nie ma nazwa oraz nie jest znana architektura. Zanim jednak dojdzie do premiery GameCube2, na rynku pojawi się ciekawy zestaw zawierający konsolę GameCube i GameBoy Playera. Dla przypomnienia, jest to urządzenie umożliwiające używanie gameboyowych gier na GameCube'ie. Pograć w "małe" gierki na dużym ekranie? Czemu nie?! Szczególnie że na GBA wychodzi sporo reedycji oldschoolowych pozycji. A co jak ktoś nie ma GBA a chciałby pograć w 'oldskule'? Wystarczy przeprowadzić się do Japonii, bo właśnie tam firma HUDSON przygotowała miłą niespodziewankę dla tanów oldschoolu. Szykują się reedycje tytułów takich jak BONK'S ADVENTURE czy ADVENTURE ISLAND (zręcznościówki w niektórych kręgach kultowe). Serię 'odświeżanek' nazwano FAMICOM COLLECTION. Terminy premier nie zostały jeszcze wyznaczone, ale z całej serii zostały wydane już dwa tytuły: LODE RUNNER oraz STAR SOLDIER.

No tak, NINTENDO stara się pokazać GameCube'a z jak najlepszej strony jako konsolę do grania. A SONY? SONY tymczasem zapowiedziało produkcję nowego urządzenia opartego na PS2. Właściwie ciężko o czymś takim powiedzieć "konsola", bo oprócz oczywistej funkcji odtwarzania gier, będzie to odtwarzacz DVD. Nic nowego, bo już 'zwykłe' PS2 odtwarza DVD? Ta wersja ma zewnętrzny napęd współpracujący z szeregiem formatów DVD (DVD-R, DVD-RW), zawierać tuner TV, nagrywać DVD oraz zawierać dysk twardy o pojemności 120 GB (zgaduję, że wykorzystywany m.in. do zapisu podobnie jak w cyfrowych magnetowidach). Nie wiem jak wam, ale mi się wydaje, że takie combo spodoba się szczególnie panom na Stadionie X-lecia. Miłe jest też nawiązanie do przeszłości - urządzenie ma przyjąć nazwę PSX. A oprócz tego, SONY usilnie pracuje nad następcą PS2. Na razie wiadomo tylko tyle, że producentem pamięci RAM dla tego urządzenia będzie japońska firma Elpida Memory.

Ta wiadomość zapewne ucieszy wszystkich zainteresowanych muzyką, którzy nie mają pieniędzy na urządzenia studyjne, a chcieliby wykorzystać do produkcji swoje PS2. Firma JESTER INTERACTIVE, odpowiedzialna za serię MUSIC GENERATOR, zapowiedziała wydanie MUSIC 3000 w ciekawym zestawie. W pudełku z programem znajdzie się urządzenie nazwane Music 3000 Sampler. Podłączane przez port USB urządzonko pozwoli na pozyskiwanie próbek dźwięku "z zewnątrz", a nawet nagrywanie głosu. Będzie można sobie pośpiewać do konsoli. Można będzie też potańczyć. Bigben Interactive zapowiada nową pozycję z gatunku gier tanecznych. Co ciekawe, gra będzie posiadać funkcję karaoke i w celu wydłużenia zabawy będzie możliwość "dołączania" nowych albumów muzycznych. Recenzje wkrótce.

W tyle nie pozostaje Xbox, stawiając wyraźnie na działania promocyjne. Bejsbol jest u nas średnio znany, a kij służy nie do grania tylko... W Stanach wręcz przeciwnie, i właśnie dlatego tam imprezy takie jak turniej "Inside Pitch 2003" mają rację bytu. Turniej zostanie rozegrany za pośrednictwem sieci Xbox Live. Zaproszenia do wzięcia udziału otrzyma 1500 najlepszych Graczy, a nagrody będą związane z tym właśnie sportem. MICROSOFT współorganizował też wraz z Mountain Dew imprezę skateboardingową "Mountain Dew Championships of Skateboarding".

Komiksiarzy z pewnością ucieszy wiadomość, że CAPCOM w kooperacji z Dreamwave szykują serię komiksów z postaciami występującymi w grach. Wyjdą między innymi takie pozycje, jak "Mega Man", "DarkStalkers", "Maximo", "Rival Schools" czy - uwaga, uwaga - "Devil May Cry". Maniacy kina z pewnością wybiorą się na dwa horrory na podstawie gier - "House of the Dead" oraz "Alone in the Dark".

Jak widać, jest ciekawie - i będzie ciekawie. Szczególnie ze szykuje się niezły desant nowych gier i tuz, tuz nowe platformy... Przenosna konsolka Nokii, rozszerzony DVD player SONY, handheld od SONY, "Next Next-Geny". A skoro gość od GTA (i Lemmingów) wziął się do pracy, to na pewno szykuje jakieś krwiożercze tytuły, które skrzywią umysły wielu istnień. Zabójcze gry, zabójcze zabawki... a może by tak zestaw 'Mały kamikadze"?□ [pingu]

Kombat NEWS

BLOODY ROAR w natarciu. Właśnie ukazał się BR3 na Xboxa, a tymczasem... wiadomo już ze PlayStation 2 doczeka się czwartej części tego "zwierzęcego mordobicia". Gra ma być szybsza, bardziej krwawa, bogatsza w nowe tryby zabawy oraz, oczywiście, nowe postacie - łącznie ma być dostępnych 17 zawodników. Nowinką ma być tzw. "Development Mode" - tryb w którym Gracz może rozwijać swoją postać, zwiększać szybkość i siłę własnych ataków, odblokowywać dodatkowe techniki, a nawet przejmować closy od przeciwników!

SNK szykuje potężna uderzenie. O grze SNK VS CAPCOM CHAOS już co nieco wspominaliśmy (w zimie będzie na PS2, być może pojawi się też na X-e), ale to dopiero początek atrakcji, jakie szykuje dla nas ta kultowa firma. Na PS2 wyjdzie pakiet zawierający KING OF FIGHTERS 2000 i KOF 2001, a w 2004 r. - KOF 2003, którego premiera na automatach odbędzie się pod koniec tego roku. I chyba najbardziej zaskakująca wiadomość - w grudniu tego roku, w Japonii PS2 zaatakuje... KING OF FIGHTERS 3D! Na razie jednak brak jest jakichkolwek szczegółowych informacji dotyczących tego tytułu. Jakby tego było mało, ludzie z biura SNK NeoGeo USA szykują się do przeniesienia SVSC CHAOS w świat trójwymiarowy (PlayStation 2).

8 sierpnia rusza największy turniej poświęcony bijatykom - "EVOLUTION", obejmujący tym razem rekordową ilość mordobić - MARVEL VS CAPCOM 2, CAPCOM VS SNK 2, STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE, SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION, SOUL CALIBUR II, TEKKEN 4, TEKKEN TAG TOURNAMENT, GUILTY GEAR XX. Wystartowała już główna strona turnieju na której można zgłosić chęć uczestnictwa w imprezie, przeczytać regulamin, czy też zobaczyć, kto zgłosił się już do turnieju. Niestety nie ma tam jeszcze nikogo z Polski, a najwięcej uczestników zgłosiło się z terenu Kalifornii - co nie dziwi, ze względu na miejsca imprezy. Stawią się też reprezentacje Japonii i Korei.

Jak podaje japoński magazyn "Dorimaga", CAPCOM szykuje na koniec tego roku nową bijatykę 2D. Będzie to sequel gry STREET FIGHTER 2 (hehe - "nowa gra"). Dlaczego zdecydowano się wybrać akurat tę część? Panowie z CAPCOM tłumaczą to posunięcie tym, że drugi STREET FIGHTER posiada bardziej realistyczną grafikę, niż SF3, który jest z kolei bardziej rysunkowy.

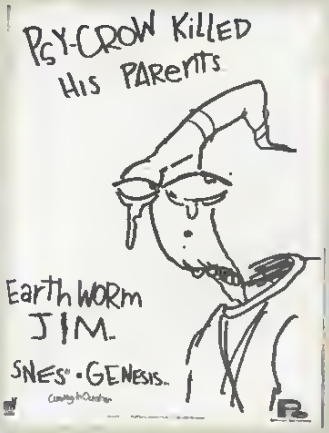
Premiera DRAGONBALL BUDOKAI w wersji na konsolę GameCube zapowiedziana została na październik (USA). Niespecjalnie wzbogaci to rynek mordobić na NGC, ale fanów "Dragonballa" na pewno ucieszy. Z kolei firma ATARI szykuje dla posiadaczy konsoli GameBoy Advance bijatykę DRAGONBALL Z TAIKETSU.

Jeszcze w tym roku KONAMI wyda w Stanach (w Japonii już jest od wielu miesięcy) grę o tytule K1 WORLD GRAND PRIX, co ucieszy z pewnością wszystkich tanów tej federacji (od jakiegoś czasu pojedynki transmitowane są na Eurosporcie).

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON ukaże się w sierpniu na PS2. W tej grze, bazującej na słynnym hicie kinowym, walki mają być szalenie widowiskowe i dynamiczne - bieganie po ścianach i skakanie po drzewach będzie na porządku dziennym. Wciellmy się w takie postacie, jak Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu czy "Dark Cloud" Lo. Każdy zawodnik będzie posiadał własny zestaw closów i technik specjalnych oraz będzie wyposażony w broń. W grze będzie sporo poukrywanych bonusów w postaci dodatkowych ciuszków, specjalnych leveli i trybów rozgrywki.

SAMMY planuje wydać na PlayStation 2 grę BERSERK, bazującą na popularnym, japońskim filmie animowanym. Będzie to sequel SWORD OF BERSERK z Dreamcasta. Premiera jeszcze w tym roku, oczywiście w Japonii.

Pigułę została przygotowano z udziałem jednego z autorów "Fighting Corner" (http://fc.neolan.pl) Mariusze 'Akiry' Petrowa









EARTHWORM JIM (SNES, GENESIS) ▲ Pojawienie się EarthWarm Jima na konsole SNES i Genesis jest zapowiadane w postaci takiego ata, pseuda-sentymentolnego szkicu "Psycha Wrona zabiła jega rodzicow". Rany, gdybym nie wiedział, że robal sciemnia i zo takie głodne kowałki płacą mu gorę kasy, ta bym się chyba rozczulił.

CLAY FIGHTER (SNES) ▲ Clay Fighter ca prawda już kiedyś u nas gościł, ole nadal ca krok napotykam reklamy parodiujące lub karzystające z motywów serii MORTAL KOMBAT. Logo na pierwszym screenie nawet nie ma co kamentowac. Na drugiej reklamie napis głosi, że: "Nic, NIC Cię nie przygotuje", na co "wajownik" z drugiega Clay Fightera odpowiada "Jestem przygatowany".

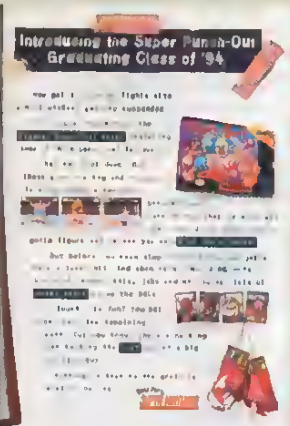


NEVERHOOD (PSX) ▲ "Walczysz aby chronic dabro i przywrócić prawowitego króla da władzy. Zła wiadomosc to że jostes tym gościem po prowej. Oabra wiadomość - jesteś znacznie sprytniejszy niż gosc z lewej." "Bystre inaczej" miny abu panow sugerują raczej daleka posunięty i chroniczny kretynizm.



▲ Korzystając z popularnośći flagowych bahaterow N wystartowana z kampanią reklamową zbażowych płatkow śniadaniowych. Z pamocą tych specjałow ratowanie swiata nabierała panac zupełnie nowych wymiarów. Ja tam nie wiem, ale wyabrażam sobie te tłumy żarłocznych dzieciakow plądrujących spożywczaki w poszukiwaniu paczek z żarełkiem wcinanym z takim apetytem przez Moriana i Linka. Zresztą ta nic wielkiega, pojawiają się tez reklomy abiecujące dadanie do kazdego egzemplarza gry kilku podejrzanych batanikow (pewnie przeterminowanych).





SUPER PUNCH-OUT (SNES) ▲ Stylizowana no album Graczy-absolwentow reklama Super Punch-Out na SNES zapewnia, ze wpakowanie kamuś kolanka w krocze lub apróżnienie czyjegoś zasmarkanego nasa celnym ciosem jest tak zabawne, że smiała mażna postawić na to swoje ostatnie zęby. Sądząc po przemodelawanych facjatach absolwentow wyczuwam w tym ziarnka prawdy.



SONIC HEDGEHOG (GENESIS)

◀ Interesujący sposób na pramację najszybszego jeża swiata. Reklama razciągała się na kolejnych czterech podwójnych stronach, zajmując wąski pasek u dołu. Napisy i błękitny slad zasuwającega Sonica sugerowały szaleńczy posag za szybszym niż kiedykolwiek zwierzakiem. Komentarze były ułożane w następującej kolejnosci (stran)

"Szybko, przewróć stranę!"
"Mingłes się z nim!"
"Musisz być szybszy niż teraz!"
"Okej, kim jest ten mądrala który nacisnął pauzę?!"



◀ Firmo reklamuje swoją chęć zatrudnienia nowej siły roboczej - przykładowa TRAVELLER'S TALES poszukuje nowych talentaw. I pamyślcie, że nie jest to zupełnie adasabniana praktyka, tega typu prapozycji pajawio się na łamach niektorych mogazynow branżowych (np. EDGE) całkiem spora. Inną kwestią są wymagania stowiane przed kandydatami - bywa że szczęka opada, a mózg się gotuje podczas czytania długasnych list z pożądanymi "podstawowymi" umiejętnaściami.

ZAPRASZAMY DO REKLAMY



W kolejnym odcinku naszej mini-serii wracamy do papierowych klimatów, gdyz mimo wszystko ze względu na ich bezpośrednie prasowe przeznaczenie znacznie łatwiej w takich reklamach wyczaić o co biega. Dzisiaj zatem statyczny gazetowy 'misz-masz', czyli trochę tego i owego. [torbaj]

Matrix vs. Matrix

powiązania, cliff-hangery, nieścisłości



Jak juz wiecie, na "nowozytną" (jakkolwiek głupio to brzmi) epokę Matrixa składa się film "Matrix. Reaktywacja", gra ENTER THE MATRIX oraz seria animowanych nowel "Animatrix". Kazda z tych "cząstek" egzystuje osobno, tworząc jednak spójną całość, bez ogarnięcia której nie sposób pojąć pewnych wątków i meandrów. Dla osoby, która widziała film, ale nie jest jakimś przesadnym jego fanem, obraz wydaje się być zwykłym pomostem między pierwszą a trzecią częścią. Jeśli jednak ktoś jest totalnym maniakiem produkcji Wachowskich, na pewno wiele rzeczy wydaje mu się niedopowiedzianych bądź niejasnych. Ten artykuł ma służyć przedstawieniu przynajmniej większej części powiązań między poszczególnymi odsłonami matrixowego imperium. Jeśli więc nie oglądałeś jeszcze filmu bądź nie grałeś w ETM - zwyczajnie omiń tę stronę. Tekst jest swego rodzaju analizą i podsumowaniem, totez jaśli stawiasz na wysnuwanie własnych domysłów i brzydzisz się czerpaniem wiadomości z pośrednich źródeł - również nie powinieneś czytać tego, co poniżej. A terez, skoro już jesteśmy w okrojonym gronie,), jedziemy.

Pierwszy, i chybe najbardziej obrazowy mariaz "M:R", "Animatrixa" i ENTER THE MATRIX znajdujemy w początkowych scenach kazdej z wymienionych produkcji. Zaczyna się w animowanej nowali "Ostatni lot Ozyrysa". Tytułowy statek zostaje zaatakowany przez Sentinale (czyli, jak się upiarają Iransletorzy - mątwy) w chwili, gdy załoga spostrzega wyjątkową aktywność maszyn w temacie kopania. Jak się okazuje, kopią nia bez powodu - poniżej znajduje się Zion. Thadeus wysyła najfajniejszą sztukę ze swego statku w celu zostewiania w Matriksia materiału dokumentującego zagrozenie wiszące nad miastem. Tu nowela się urywa - zapewne wiecie juz jak się kończy lot Ozyrysa (a ci, którzy nie widzieli, wywnioskują to sobie z tytułu:). Pierwsza misja w grze stawie przed Graczem zadanie odzyskania kasety za statku Thadeusa. Akcje rozgrywa się na poczcie, i koniec końców Niobe i Ghostowi udaje się odzyskać matariał. Sakwencja FMV pokazuja akipę Logosa oglądającą przekaz z Ozyrysa, następnia zostaja on przesłany komandorowi Lockowi. Tu póki co wątek się urywe - w kolejny levelu Gracz musi odbić Axela, jadnego z towerzyszy Sorene (znanego doskonala z M:R). Po uwolnieniu chłopeka Niobe rozkazuje, by przekazeł Sorenowi, ze epotkania będzie mieło miajsce o północy ("on zna miejsce"). Następnia wracają do raalnego świata, zanim jednak czyni to Niobe, me miejsce ciekawa scena - nieopodal przechodzi kloszerd, mrucząc pod nosem "72 hours". Gdy Niobe zagaduje kolezkę, ten wyjaśnia, źa właśnia tyla czasu zostało Zionowi. Jak wiemy z filmu, właśnie tyle czasu zajmie maszynom dotarcie do ostatniago miasta ludzi... Na końcu dodaje "tak jak ostetnio" - wyjaśnianie znajdujemy w "Reaktywacji". Kim jest ten kloszard? Nia mam pojęcia, póki co pojawił się dosłownia na ułamek sekundy w trallerze "Rewolucji". Jaką rolę odagra...?

Wspomniane "spotkanie o północy" me miejsce w kanełach i zostało pokazana w filmia (to na nim Nioba informuje o poczynaniach maszyn). Jako ostetnia dotarła na nia załoga "Nebuchodonozora" (co w FMV kapitan Logose ironicznie skwitowałe). W filmia wątek zebranie urywe się, gdy Neo wyczuwa Agentów - gre pokazuje, co się działo potem. Wszyecy rozbiegają się, a Gracz me za zadanie pomagać im wyjść z opresji. Pomocy potrzebują m.in Ballard (jego postać zostałe w grza nakreślona wyreźniaj niżlł w filmie), Ice, Corrupt, Wurm, Malachi i Bane (czyli ten, w którego potem "skopioweł się" Smith). Potem ma miejsce sekwancja pogoni Agenta ze neszymi bohataramł. Zapędzonym w kozi róg z pomocą przychodzi Kay Makar, otwierając drzwi do słynnago korytarze pełnego drzwi. Tu tłumaczy, ze jest więziony przez Merowinga, ale udało mu się uciac (co jest, przynajmniaj dla mnie, nieco niespójna - po co w filmia czekał na odsiacz Nao, skoro sam mógł dać nogę?). Kay Makar chca dać Ghostowi i Nioba klucz - prosi ich, by przekazali go Wybrańcowi (tek, to tan sam klucz, ktorym Neo otwierał potam drzwi do Źródła). Zjawiają się jednak znane z filmu Wampiry i przywłaszczają sobie przadmiot. Niedługo potam Niobe zostaje porwana przez Merowinga. Ghost na drodze do jej uretowania spotyka Persefonę. Ta ofiaruje pomoc w odbiciu przyjaciółki, rzecz jasna w zemian za buziaka (świetny filmik, ukazujący poatoć greną przez Ballucci w nieco szerszym ujęciu). Persefona taz zeuważa, ze Ghost jest w kimś zakochany (Niobe?)... Gdy bohaterowia są juz razem, podczas ucieczki na drodza stają im Bliźniaki. Ma miejsce brawurowy pościg, po czym akcje przenosi się do Zionu. Tu poznajemy relacje łączące Ghosta i Trinity - zwracają się do siebie per elostro/bracie, ala to chyba nieco inny typ zazyłości niż więzy rodzinna. Trin zwierze się naszamu bohaterowi (z taj konwersecji wynika wiele ciekawego, polecam obczaić zwłaszcze wątek dotyczący taktu, iź Ghost nie ma dziewczyny), końłac końców toczy z nim pojedynek w symulacji treningowej (jak wynike z rozmowy, dochodzi do nich dość często).

Kolejne filmiki pokazują pojedynek Ballarda z Serephem, rozterki Wyroczni (w FMV z gry w jej rolę wciela się inne aktorka, wynike to z faktu, iz był on nagrywany juz po smierci Gloni Fostar) i ecana znane z filmu, gdy jedno z "kopii" Smithe przedosteje się do Zionu. Wreszcie widzimy tło związku komandora Locka z Nioba (film potraktował ten wątek w sposób macoszy) i konsekwencja zgłoszania przez panią kapitan chęci pomocy Morfeuszowi na zebraniu dowódców floty (wcześniejsze filmiki ukazują, skąd wynikała owa chęć - jedną z przyczyn była prawdopodobnie zbyt wielka troske Locka o swoją kobietę). Następnie akcja przenosi się na Logos, gdzie Ghost i Sparks nie wydają się zbytnio zachwycani zgłoszaniam akcesu przaz swojago kapitana (zwłaszcza Sparks podchodzi do tematu sceptycznie, BTW jego postać nalazy do ciekawszych w grze, szkoda ze nie występuje w "Reaktywacji" - moim zdaniem z powodzeniam zegrałby Linka). Później mamy pościg na autostradzie, bezpośrednio poprzadzający najsłynniejszą (według osób interasujących się Matrixam z doskoku) scenę filmu. Na końcu mamy cliff-hanger, ciąg dalszy ma miejsce w filmia (począwszy od Morfeusza ląduającego ne masce samochodu Niobe), i wreszcie to, co następuja po ostatnim ujęciu z Ghostem i Niobe w kinowym obrazie. I znów dość istotny mariaz - "Reaktywacja" nie pokazywałe, jak wyglądał rozwój wydarzeń w Zionie po rozpoczęciu kopania przaz maszyny, gra rzuca na ten aspekt jaśniejsze światło (jak również na to, w jaki sposób Bane wydostał się ze statku).

Kolejne ujęcie ma miejsce w elektrowni. Konsekwencje akcji tam przeprowadzonaj znamy, totez nie będę się na ten tamat rozpisywał. W kolejnym filmiku widzimy Serapha dzwoniącego na Logos. Następujący później level to walka Ghosta właśnie z nim (rzecz jesna po wymówieniu sakramentalnego "najpierw muszę przeprosić"). Ostatnia misje w grze to walka z Santinelamł i ucieczka przed bombą (które, jak wiemy, zniszczyły znaczną część floty Zionu). Później już tylko krótkł traller "Rewolucji" i napisy.□ [koso]

Niespodzianki hackingu w ENTER the MATRIX

Dzięki opcji hacking możliwe jest "wgranie" w swoją kopię gry trybu dla dwach Graczy! Nie jest to wprowadzie kooperacja, lecz pojedynek "1 na 1", co nie zmienia faktu ze rzecz jest godna uwagi. Rzecz jasna tryb ten musiał niesc ze sobą pewne upraszczenia, tolez usunięto Focus. Aren jest osiem, każdej z nich są przyporządkowane dwie postacie - na stacji metra będą to Morfeusz i Smith, a w dojo Trinity i Niobe. Inne pary oblukoj som warto TEKKEN umarł ;)! Zapraszam do szczegółowego opisu gry, ktory znajdziecie w PORADNIKU #3 (już na początku lipca).





Od Gracza dla Graczy

W dzisiejszych czasach żyjemy na wysokich obrotach, wszyscy zajęci są robieniem kariery, pogonią za pieniędzmi, a wolny czas staje się luksusem, na który nie każdego stać. Nie bez powodu w tej kapitalistycznej rzeczywistości telewizor, obok wełka do ciasta, staje się jednym z najważniejszych domowych sprzętów. Szklany ekran jest nie tylko źródłem informacji, ale dostarcza także lekkostrawnej i niewymagającej rozrywki dla mas. (...) Do Polski mode na programy telewizyjne o grach przyszła z Zachodu. Biorąc pod uwagę, że oba media miały w naszym kraju równie trudną przeszłość ("Telewizja jest narkotykiem, narzędziem deprawacji, niszczenia ludzkiej zdolności obrazowania i wyobrażania", "Gry to dzieło szatana", "Konsole jest odpowiedzialne za śmierć małego Marka! Czemu społeczeństwo nie zwróciło uwagi, jak chłopiec otumaniony Tetrisem bawił się przy otwartym ujściu szamba?!"), ich romans okazał się być strzałem w dziesiątkę i na Zachodzie przyniósł zysk. Jak ta sytuacja wygląda na naszym rodzimym rynku i czemu Milagros zdradziła Don Josa? Przyjrzyjmy się sprawie z bliska.

rzetelne recenzje gier, ukazując przekrojowo sytuację panującą w branży. Ekipa swego czasu odwiedziła Gamblariadę, pokazując później dokładną relację z imprezy. Dynamiczny rozwój programu przerwał przykry incydent. Emitująca program POLONIA 1 w związku ze zmianą satelity na 2 tygodnie zawiesiła działalność. Nie poinformowała o tym ekipy Escape, która miała podpisane umowy na reklamę. Reklamodawcy zrezygnowali, a kiedy program wrócił na antenę - zabrakło pieniędzy na jego dalszą produkcję. Tak rozpoczął się powolny upadek programu, który ratował się wprowadzając audiotele, jednak z czasem twórcy doszli do wniosku, że nie ma co dalej tego ciągnąć...

Naprawdę zal się robiło, spoglądając na "plastikowy" TENBIT, gdzie spore nakłady finansowe szły w błoto i kunsztowną oprawę, maskującą braki w kwestii marytorycznej. Program przypominał lelkę

Do legendy przeszedł już program MULTIMEDIALNY ODLOT, który uważam za jedną z najbardziej wartościowych audycji tego typu w naszym pięknym kraju. Była to niewątpliwie zasługa Piotra Rubika aka PeterR, który świetnie spisał się w roli prowadzącego, tworząc niezapomniany klimat. Nadawany przez kilkanaście miesięcy show emitowany był w niedzielne poranki przez telewizję Polsat. Cechował go profesjonalizm i spontaniczność - prowadzący przebierał się za różne postacie, a takie numery, jak wprowadzanie do studia Harleya, były na porządku dziennym. PeterR jako JEDYNY nie traktował konsol po macoszamu, stawiając ja na równi z pecatami. Nigdy nie zapomnę wrażenia, jakie wywołały na mnie prezentacje Soul Blade, Waveracera, czy Turoka. Cct, pomysłodawca FAZY, stwierdza ze MO był dla niego źródłem inspiracji do pracy nad własnym projektem. Wielka szkoda, ze ten wartościowy program musiał zajść z anteny. Jak to mówią, wszystko co dobre, kiedyś się kończy...

We wrześniu ubiegłego roku widzowie kanału tematycznego Minimax pozegnali się z wieczornym pasmem programowym Game One. Tłumaczony z francuskiego program nie cieszył się zbyt dobrą opinią. W jego miejscu pojawił się produkowany w Polsce, nowy 4-godzinny blok tematyczny. HYPER jednak zawiódł mnie na całej linii. Jest jak zużyte torbe, na którą nie połakomiłby się żaden kangur! Program nadawany jest przez "syfre", ale jeśli nie mieliście z nim wcześniej styczności, możecie tę wątpliwą przyjemność sobie spokojnie odpuścić i wykorzystać czas na bardziej pozytaczne zajęcia, jak dłubania w nosie czy depilowania klaty. Autorzy wyraźnie nie mają czym wypchać remówki, bo stacja nadeje seriale anime oraz dziwne teledyski. Całkiem ambitny program z czasem zszedł na psy, a kolejne "ciekawe pomysły" zaczęły przypominać mi rozrost tkanki rakowej, która rozwija się niszcząc organizm żywiciela i popełniając tym samym wyrafinowaną formę samobójstwe.

Programy telewizyjne o grach - sukcesy czy pasmo niepowodzeń?

Dawno tamu, we wrocławskiej TV WTK, leciał amatorski program SHIFT. Tworzony był przez grupę znajomych z giełdy, w małym pokoiku, ze ścianami obłożonymi wykładziną. Gry na PSX pokazywano kładąc kamerę na stoliku przed TV, a prowadzący czytał na głos z kartki recenzje, często korzystając z materiałów publikowanych w SS czy raczkującego wówczas NEO. Była to pełna amatorke, jednak audycje zdobyła skromna grono wiernych widzów - zarówno mesochistów, jak i miłośników absurdalnego humoru(...)Do legendy przeszedł już nadawany na początku lat 90 JOYSTICK. Tu stawiał swoje pierwsze kroki na drodze do sławy Wojciech Malajkat, który przez pewien czas był prowadzącym. Zgromadził on przed telawizorami spore grono graczy, choć prawdziwym gwoździem programu były występy Kazimierza Kaczore, ktory prezentował w domowym zaciszu swoje ulubione strategie. Program był nadawany w paśmie telewizji edukacyjnej, a oglądało się go we wczasnych godzinach popołudniowych, pałaszując obiadek. To były złote czasy...

ESCAPE to program, który pojawił się w okresie, gdy rynek gier w Polsce znajdował się w stadium rozkwitu. Był finansowany z zewnątrz. Firmy chętnie inwestowały ten projakt, w zamian za reklamę. Escape oferował w miarę

Barbie, wiecznie uśmiechniętą kukłę, ubraną w rażącą przepychem suknię, jednak zimną i pustą w środku. Doskonała oprawa, z wykorzystaniem przestronnego, doskonale wypoeazonego studia, masy kamer, nie potrafiła jednak ukryć płytkiego scenariusza. Gwoździem do trumny niewątpliwie było nadawanie programu "na żywo", co w połączeniu z brekiem doświadczenia ekipy w studio stworzyło wybuchowy koktajl. Molotowa. Prowadzący program był wiecznie nieprzygotowany i ciągle nie wiedział, jak się w danym momencie zachować. Swoją niekompetencję maskował, puszczając ziomalskie odzywki w stylu >>ril gangsta szit<<. "joł men!", "czakerauut!", "cool". Człowiek po kilkunastu minutach słuchenia tych bzdur miał w głowie siano i czuł się, jek po wpyleniu 0.5kg towotu, zapitego litrem podgrzanego olaju maszynowego. Jeśli w programach w stylu "Wybacz mi" laje się wodę, to w Tanbicia z rozsadzonaj rury tryskał strumień brudnaj cieczy, zalawający każdą sansowną wypowiedź cuchnącą falą bezonansowego łupieżu!

Tilt TV to program nadawany przez TV4, ktory okrył się w kręgu Graczy negatywną sławą. Nigdy nie zapomnę chwili, kiady pierwszy raz ujrzałem ten niezwykły show na antenie. Seksowna prezanterka wymachiwała na wszystkie strony rękoma, zupełnie jakby rysowała w powiatrzu magiczne symbole voodoo, rzucając urok na nieświadomego widza. Racenzja gier woleją o pometę do niaba i raz mało brakowało, e powiesiłbym się na lampie, ze pomocą kabla od pade. Pisanie recek to umiejętność, którą bozia zsyła nielicznym szczęśliwcom. Nie można się tej sztuki na zawołanie wyuczyć, a przykład Tilt TV wyraźnie pokazuje, ze w naszym kreju, cytując słowa piosenki Anity Lipnickiej, "wszystko się może zdarzyć", a nawet kompletny łaik, przy odrobinie znajomości, może zaistnieć na antenie. Cholera, znowu się szykuje robota! Wania, czyść kałaszal

GIGA DE to niemiecki program o grach konsolowych, poruszający również zagadnienia blachy felistej i stali nie ocynkowanej (taki ukłon w stronę miłośników piecy grzawczych). Program dzieli się na kilka części, poruszając różna zagadnienia, począwszy od prezentacji gier, przez kącik DVD, na relacjach z targów i wywiadech z ludźmi pracującymi w branży kończąc. Jest to całkiem udane przedsięwzięcie, które cechuje niezbędne minimum profasjonalizmu, dzięki czemu deklasuje konkurancyjne programy. Szkoda tylko, ze jest nadawany w całości po niemiecku, a z racji tego, ze moje słownictwo ogranicza się do "ja vohl", "rausl" i "arbalt macht frei", pozostało mi obserwowanie powykrzywlanych mordek prowadzących... bardzo zresztą poczciwych).

Programy telewizyjne poświęcone tematyca gier zdecydowanie nia mają w naszym kraju chlubnaj tradycji. Przez kilka ostatnich lat na antania przawinęła się cała masa kiepskich programów, jak "Nić Ariadny", "Telebajt", jednak czas ich zywote był zwykle krótki i bardzo szybko odchodziły w niapamięć. "Multimadialny Odlot" pokazał, ze stworzenia sansownego i profesjonalnie prowadzonego programu jest jednak możliwe! Przyszłość wciąż skrywają ciemne chmury, zza których przeswituja jednek mały, niepozorny promyczak światła, oświetlający kiełkujące ziarenko nadziei (legalise it!) Czy łańcuch niepowodzeń w końcu zostania przerwany?□ [mazzi]

To się nazywa FAZA!

czyli krótka historia pewnego programu



Doskonale zaprojektowane logo, przypominające kształtem joypada, pobudza wyobraźnię! Czy historia ambitnego projektu spotka się ze szczęśliwym zakończeniem? Zależy to również od Was...

Pomysł na program o grach był z początku spontaniczną inicjatywą. Szybko jednak grupka ludzi zauważyła, że w tym całym szaleństwie kryje się metoda! Z przesypianych lekcji historii pamiętam, że wiele ambitnych przedsięwzięć związane było z buntem jednostki wobec powszechnie przyjętych norm. Jak mawiają dłubiące w zębach kioskarki z Ustrzyk: "Historia lubi się powtarzać!". Projekt FAZA powstał jako reakcja na żenujący poziom nadawanych w telewizji programów. Przekładanie formy nad treścią i brak profesjonalnych prowadzących, to tylko niektóre bolączki tych produkcji, podobnie jak zbytni wpływ sponsorów na kształt programu, masa uproszczeń, czy kłująca w oczy baneiność i infantylność.

Pomysł pierwotnie zaistniał na łamach grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.konsole, wzbudzając spore zainteresowanie wśród stałych bywalców. Początkowy zapał z czasem jednak minął. Piotr "cct" Bielatowicz postanowił nie dawać za wygraną i na przekór sceptykom podjął starania, żeby wcielić swoje marzenia w życie! Idea programu TV na temat gier konsolowych jest czymś naprawdę interesującym. Obserwowanie danej gry "w ruchu" może być dużo atrakcyjniejsze od statycznej recenzji z prasy, która posługuje się wyłącznie słowem pisanym i wyrwanymi z kontekstu screenami. Jak mawiają wiewiórki z Czarnolasu: "Jeden obraz jest czasem wart więcej, niż tysiąc słów". Z podobnego założenia wychodzą redaktorzy IGN i GAMESPOTA, znanych zachodnich serwisów konsolowych, wprowadzając tzw. "video reviews". Recenzja w formie slabuiaryzowanego filmiku do ściągnięcia okazała się być strzałem w dziesiątkę! Nadal jednak grupa odbiorców zawężona jest do małego grona osób, które posiadają odpowiednią przepustowość łącza, umożliwiającego ściągnięcie kilkudziesięciu MB.

W jednym z moich poprzednich tekstów pisałem o staraniach związanych z wypuszczeniem na rynek własnego pisma. Jest to syzyfowa praca, gdyż żadnego interesu nie da się rozkręcić bez sporych nakładów finansowych. Poszukiwanie sponsorów jest więc pierwszym etapem każdego przedsięwzięcia. Cct udał się do mediów, prosząc o poparcie PSX EXTREME i prowadzone przez Marcina Góreckiego konkurencyjne pismo. Z obu stron uzyskał aprobatę i obietnicę wsparcia. Trzeba było wiedzieć, ile mniej więcej kosztowałby rozruch, więc cct udał się w tym celu do znajomego montażysty, prosząc o pomoc w skalkulowaniu kosztów. Pojawił się również pierwszy sponsor - właściciel jednego z większych sklepów internetowych w Polsce, zainteresowany przedsięwzięciem. Niestety, żyjemy w czasach bezlitosnego kapitalizmu i chętny z początku człowiek zaczął z czasem nabierać niepewności w sukces projektu - po kilku tygodniach zrezygnował. W przypadku nowatorskich projektów zawsze potrzebny jest hazardzista, osoba mająca pieniądze do zainwestowania i nie bojąca się zaryzykować. W przypadku sponsoringu koszty reklamy w telewizji równają się mniej więcej kosztom całostronicowej reklamy w piśmie drukowanym i zainteresowani muszą wybierać między tymi dwoma opcjami, a gazeta jest jednak dużo pewniejszą inwestycją.

Po pierwszej porażce cct się nie poddaje i dalej szuka przychylnych osób do pomocy. Zaczyna zbierać ekipę, publikując całą masę postów na różnych forach i grupach nawsowych, prosząc o pomoc grafików, muzyków, osoby zajmujące się montażem obrazu i dźwięku. Po kilku miesiącach bezskutecznego dobijania się do różnych firm, sposobem "na Playmana" (zasypywanie skrzynek e-mailowych ofertami współpracy) i dzięki całej masie wykonanych telefonów, zapał jednak trochę słabnie. Większość przedsiębiorstw tłumaczy się przeprowadzanymi cięciami budżetowymi, złą sytuacją na rynku, czy ogólną kondycją finansową. Jednym słowem, typowe ściemy, które miały w delikatny sposób zbyć niewygodnego rozmówcę. Kilka razy coś zaczynało "iskrzyć", jednak z czasem właściciele firm zaczynali się wycofywać, bojąc się ryzykować. Z czasem pojawił się w końcu sponsor numer 2, z którym obecnie trwają pertraktacje. Osobiście zelektryzowała mnie kwestia sponsorów, pokierowałbym się amerykańską zasadą: "jeśli wyrzucają cię drzwiami, wskakuj oknem" i starał się załatwiać sprawy osobiście, "face to face". Biorąc jednak pod uwagę młody wiek cct, takie załatwianie sprawy jest po części uzasadnione.

Przybliżę Wam teraz ogólne założenia FAZY, które moim zdaniem cechuje zbytnia idealizacja, ale cele bez wątpienia są szczytne. Przede wszystkim nie komercyjność, bez wszędobylskich audiotele, konkursów asemesowych czy innych dupereli. Program skupi się WYŁĄCZNIE na rynku konsolowym, gdyż jest to ciekawa branża, której nadal nie poświęca się należnej jej w mediach uwagi. Nie ma sensu. Istotnym założeniem programu jest bezkompromisowy profesjonalizm! W telewizji rządzi fikcja, a do prowadzenia programów często zaprasza się wyłowionych na castingach lalusiów z pudrowanymi noskami, łaski z "wypukłą" klatą, czy znana z mediów twarz. W tym przypadku światła reflektorów mają pość na prawdziwych Graczy, orientujących się w poruszanej tematyce. Założenia programu opierają się na improwizacji, bez czytania uprzednio napisanych tekstów z kartki, czy wprowadzanych celowo gagów. Ma być spontanicznie, z dużym polem do popisu dla prowadzących. Audycje mają mieć na celu przybliżenia sylwetki osób z branży konsolowej - wywiady z redaktorami pism, twórcami popularnych stron WWW o tematyce gier wideo, jak i zwykłych, szarych Graczy, aktywnie uczestniczących w tworzeniu polskiej sceny konsolowej (inicjatorzy zlotów, turniejów itd.). Be! Padł nawet pomysł, że jeśli ktoś przygotuje i podeśle ciekawy materiał na reportaż, można go będzie odpowiednio zmontować i wcisnąć do programu (np. rozmowa z giełdowymi "biznesmenami", relacja z turnieju, czy zlotu Graczy). Ekipa FAZY pragnie zmienić obraz ludzi grających na konsolach w Polsce, pokazać ich jako wartościowych ludzi, przeciwstawić się nieprzychylnej agitacji złośliwych paszczaczy, którzy widzą rynek elektronicznej rozrywki jako plac zabaw dla zepsutych i rozkapryszonych dzieciaków. FAZA ma ukazać naszą odrębność, pasje, nie tylko barwne postacie z gazet, ale też każdego, kto wyda się wystarczająco ciekawą osobowością!

Przyszedł czas, żaby zastanowić się nad lokalizacją, w której mogłoby znaleźć się studio. Docelowo miała się stać nią odpowiednio zagospodarowana piwnica Shivy, wyrażającego poparcie dla całego projektu. Pojawił się tu problem odpowiedniego oświetlenia. Jak zapewne wiecie, kamery nie filmują obiektów, kolorów, czy kształtów, ale właśnie światło. Absolutnym minimum jest tu przynajmniej 600W. Jeśli kiedykolwiek byliście w studiu telewizyjnym, z pewnością zdajecie sobie sprawę, jak 600 - 600W potrafi "grzać". Bez odpowiedniego przewiewu całe pomieszczenie zamienia się w saunę! W centralnym punkcie ma znajdować się wygodna kanapa, gdzie spoczną zaproszeni do "studia" goście. Sprawą udźwiękowienia ma zająć się wspomniany wcześniej PeterR, a związani z projektem graficy przygotowali pierwsze prezentacje medialne.

Projektem FAZY ostatnio zainteresował się HYPER, a stacja chętnie ujrzałaby program w swojej ramówce. Podczas rozmów wstępnych pojawiły się jednak pewne sporne kwestie. Związane jest to głównie z konfrontacją reguł panujących w TV z ideami spontaniczności, wolności i niezależności, które jak wiecie mają stanowić wizytówkę nowego programu. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości, konieczne jest nakręcanie "zerówki", która stanie się kartą przetargową w rozmowach z kierownictwem. Czy zwanowany projekt "od Graczy dla Graczy" ma szanse na realizację? Patrzyłem na całą sprawę dość sceptycznie, jednak dałem się wciągnąć w tę szaloną inicjatywę i z całego serca życzę twórcom szczęśliwego zakończenia!

Na koniec chciałbym oddać głos cct, który ma do przekazania wszystkim ludziom dobrej woli krótki komunikat: "W związku z >>małym<< deficytem budżetowym na realizację zerówki FAZY, poszukuję osób z Krakowa i okolic, które zgodziłyby się użyczyć nam sprzętu i umiejętności. Chodzi o porządną kamerę cyfrową DV Cam, ew. dobrej klasy mini DV) z osprzętem zewnętrzny mikrofon, statyw. Mile widziany byłby też mikser audio. Nawiąże bliższą znajomość z osobą znającą się na nieliniowym montażu wideo (nie mylić z ofertą matrymonialną;). Czytelniku, jeśli chciałbyś pomóc, jesteś ambitny, masz możliwości, skontaktuj się za mną! Nie mogę zaoferować w tej chwili nic więcej, niż satysfakcję z pracy i ciekawa doświadczenia. Mój mail: cct1@go2.pl " [mazzi]

N-klawe

6 Zgodnie ze sprawdzoną ludową maksymą głoszącą że "dzień bez zielonego to dzień stracony" - w bieżącej enklawie pigułą różnorakich ciekawostek na temat Zeldy i fenomenu jaki towarzyszy kolejnym odsłonom serii. Oczywiście na bezczela wykorzystuję fakt że przygody śmiesznego kurdupla w zielonym kubraczku są akurat na czasie. Wszyscy "miłośnicy" tej popierdółkowatej gierki nie muszą się jednak obawiać - koszmar w zieleni" nie zagości na stałe. Chyba.) No to jedziemy

- Ekipa projektantów przez 6 miesięcy pracowała nad animacją i ruchami jednej tylko postaci (w dodatku przeciwnika). Tyle właśnie czasu zajęło podjęcie decyzji o podstawowym szkielecie gry i modelu ruchu. Ocenione, że realizacja projektu zajmie przynajmniej 5 lat. Na szczęście wystarczyły tylko dwie.

- Pomysł na wygląd nowej gry pochodził od któregoś z młodszych projektantów, a Miyamoto natychmiast go zaaprobował. Cechą pozwalającą dostrzec nową jakość w serii jest wspaniale zrealizowana wizualizacja emocji bohaterów.

- Od roku 1986 serię THE LEGEND OF ZELDA sprzedała się w ilości ponad 36 mln sztuk na całym świecie.

- Dwie tytuły w serii zyskały maksymalne noty magazynu Famitsu, mianowicie THE OCARINA OF TIME oraz THE WIND WAKER.

- Pojawiając się na rynku THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME (N64) zdobyła wpis do "Księgi Rekordów Guinnessa" szczycąc się ponad 325 tysiącami pre-orderów, czyli więcej niż jakakolwiek inna gra. Rekord utrzymał się przez ponad rok.

- OCARINA OF TIME otrzymała prestiżową nagrodę oraz tytuł gry roku 1999, przyznawane przez Academy of Interactive Arts & Sciences. Zaś tytuł "Gry stulecia" został jej przyznany przez magazyn "Next Generation" (bardzo konkretny tytuł wzorowany na brytyjskim EDGE).

- OCARINA OF TIME została najlepiej sprzedającą się grą roku 1998 pomimo faktu że była dostępna jedynie przez ostatnie 39 dni roku. W ciągu miesiąca od premiery nabywców znalazło 2,5 miliona egzemplarzy.

- Pierwsza ZELDA wyszła w 1986 roku i do teraz gościła już na G&W, NES, SNES, GBC, GBA, N64 oraz GC. WIND WAKER jest dziewiątym tytułem opowiadającym o przygodach Linka.

- OCARINA OF TIME okrzyknięto najlepszą grą wideo w historii. Obie części, które wydano na N64 - >>Ocarina<< oraz >>Majora's Mask<< w sumie osiągnęły sprzedaż w granicach 11 mln sztuk na całym świecie.

Minęło 17 lat od narodzin serii. Dorasta kolejne pokolenie fanów. Gry zyskała przez ten czas zaplecze, jakiego niejeden tytuł może tylko pozazdrościć. Wiele jeszcze wody upłynie zanim wyczerpie się zapał z jakim nowo schwytani w sidła przygody Gracze zaprezentują swój 'okołozeldowej" twórczości. Strony poświęcone grze należą do najbardziej obszernych wśród serwisów dedykowanych konkretnym tytułom. Można na nich znaleźć nieprzebrane ilości tworzonych przez fanów dziełek: ilustracje, wiersze, opowiadania. Na samej tylko stronie www.fanfiction.net znajduje się ponad 4000 historii ze świata gry. Na porządku dziennym są imprezy z udziałem Graczy przebranych za ulubione postacie, a najwięksi zapaleńcy bujają się "podrasowanymi" furami. Tatuaż też nie jest szczególną ekstrawagancją. Co jak co, ale popularności nie można temu tytułowi odmówić.









Rzut okiem:
Pora na przedstawienie kolejnego z wewnętrznych zespołów R&D NINTENDO, o których Yamauchi zwykł mawiać, że są "sercem firmy". Po R&D1 przyszedł czas na RESEARCH & DEVELOPMENT 2 (R&D2) - założone przez Yamauchiego w roku 1978. Do produkcji strzelnic Wild Gunman NINTENDO używało czujników firmy Sharp Electronics. Podczas jednego ze spotkań z przedstawicielem Sharpa, Gunpei Yokoi doszedł z nim do wspólnego wniosku, iż układy Sharpa mogą znaleźć szczególne zastosowanie w tworzonych przez N zaawansowanych zabawkach. Tym pracownikiem Sharpa był Masayuki Uemura który wkrótce potem zatrudniony przez Yamauchiego, został szefem sekcji R&D2. Zespół zajmował się głównie kwestiami sprzętowymi, rozwiązaniami technicznymi i opracowaniem narzędzi wspomagających pracę innych grup. Oprócz tego dostarczał urządzeń peryferyjnych wśród których znalazł się Communications Adapter dla Nintendo Network. Zespół został również przydzielony przez Yamauchiego do ściśle tajnego projektu, który przez lata trzymany był w tajemnicy.

W roku 1995 R&D2 rozpoczyna pracę nad oprogramowaniem. Do chwili obecnej sekcja ma na koncie zbyt wielu tytułów, ale sporo z nich opierało się na wykorzystaniu specjalnych technologii jak np. >>Kirby Tilt 'N' Tumble<< w którym bohaterem sterowało się przechylając odpowiednio GB. Pod kierownictwem Uemury którego wkład w NINTENDO wymaga szerszego opisania, pracowało 65 osób. W koordynacji działań pomagał mu Kazuhiko Taniguchi. Siedziba R&D2 mieści się w budynku Nintendo Corp. w Kyoto (Japonia). [torba]

"Gierkografia":

SNES (plus Nintendo Power Disk)
Marvellous 1996
GB/GBC (plus Nintendo Power Disk)
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX 1998
Super Mario Bros. Deluxe 1999
Kirby Tilt 'N' Tumble 2000

GBA
Super Mario Advance 2001
Super Mario World: S. Mario Advance 2 2001
Happy Panechu 2002
Pocket Music 2002
Super Mario Advance 3 2002

GC
Kirby Tilt 'N' Tumble 2002

Muzyka Gracza

Życie studenckie jest naprawdę smerfastyczne: ciągłe imprezki, szlajanie się ze znajomymi po knajpach i ogólnie bardzo pozytywne klimaty. Przychodzi jednak taki okres, kiedy na tym sielskim obrazku pojawia się rysa i trzeba odpokutować semestr nieuctwa, rzucając się w wir nauki. Ambitne plany kończą się zwykle na zapoznaniu ze spisem treści książek, a na egzamin idzie się licząc na tradycyjny łut szczęścia. Taki 'laj'. Przypomina mi to jak kiedyś student i studentka "zakuwali do sesji". Facet poprosił o coś do jedzenia, a laska siadła na kaloryferze i odparła: ze "właśnie podgrzewa". W imieniu redakcji PE, życzę smacznego! [mazzi]

PARAPPA THE RAPPER OST



Kiedy facetowi wpadnie w oko ładna sztuka i poczuje przysłowiową 'miętę' potrafi zrobić wszystko, żeby tylko zwrócić na siebie uwagę wybranki. Spójrzcie tylko na pewnego ziomala o imieniu PaRappa. Czarny brat starając się o względy jednej 'dziouchy' zapisuje się na kurs karate, stawia się na egzamin z prawa jazdy, poznaje tajniki handlu a nawet zakłada fartuch i chwyta za kuchenne gary! Ambitny raper radzi sobie doskonale, zawsze pewny siebie kieruje się optymistycznym hasłem >>You've got to believe<<! Jednym słowem, muzyka idealnie pasująca jako tło podczas moich edukacyjnych zmagań. Obok PaRappy pojawia się cała plejada znanych postaci ze świata muzyki hej-hop: SONY za grubą kasę wykupiło koncesje na wykorzystanie wizerunku Mistrza Cebuli, Shaggy-Ropucha, Kury Elliot, czy znanej z Murzyńskiego Getta rapującej krowy-instruktorki (swego czasu podbiła Herlem ambitnym tekstem jednej z piosenek "Życie suxx, świat jest do kitu, palę sobie ziele, mam zaje**ste placy bo jestem gangster, zabili mi kumpla, a ja się zemszczę - yo yo west-side!"). Masaya Matsuura pokazał na co stać skośnookich ziomali. Albumik jest doskonały i osobiście zaliczyłbym go do nurtu soft-rap, choć niektóre kompozycje wyraźnie trącają muzyką J-POP. Głosy raperów-instruktorów są świetnie dobrane, co odzwierciedlają utrzymane w różnych stylach kompozycje. Płytka jest wypełniona po brzegi "czemą" muzyką, ofiarując w sumie aż 44 utwory. Eksperyment uważam za niezwykle udany. Album utrzymany jest w rozrywkowej konwencji, z przymrużeniem oka. Zapomnijcia o powadze... słuchając kolejnych utworów co chwilę wybuchałem zdrowym i spontanicznym śmiechem - czego odzwierciedleniem jest ta recenzja. Zielono mi. □

Ocena: ★★★★★

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE OST



Muzyka potrafi przenieść człowieka w przepiękny, wspaniały świat. Przez muzykę marzymy, mamy czas na refleksje, budzą się w nas emocje, ale także znajdujemy ukojenie. Podobna odczucia towarzyszyły mi, gdy jeszcze za czasów świetności Szaraczka wsłuchiwałem się w przepiękną ścieżkę dźwiękową do FFT. Lata mijają, a kultowa gra powraca w nowej formie, tym razem na ekranikach kieszonsolek NINTENDO. Jak przystało na porządną produkcję, tuż po premierze gry w sklepach pojawił się ilustrujący ją soundtrack. Już na wstępie wita nas miła niespodzianka, gdyż w pudełku znajdujemy DWIE wypełnione utworkami płytki! Na pierwszej znajduje się oryginalny (napisany z myślą o GBA) soundtrack, podczas gdy cała druga płytka zapełniona jest ślicznymi aranżacjami tych samych utworów, z myślą o bardziej wymagających słuchaczach. Współpraca Hitoshi Sakimoto i Nobuo Uematsu przyniosła dobra efekty w rezultacie czego powstał melodyjny i przyjemny w odbiorze albumik, który nie odbiega stylistycznie od wcześniej wyznaczonej drogi. Rozmarzony i kojący opening od razu wpada w ucho, podobnie jak dynamiczne melodie towarzyszące bitwom. Poszczególne kawałki są zróżnicowane pod względem napięcia, korzystają z różnych środków wyrazu, ale na pierwszy plan wysuwa się zdecydowanie różnorodna instrumentacja. Słuchaczowi jednak cały czas towarzyszy uczucie deja vu. Brzmienie niby znajome, pobudzające miłe wspomnienie, jednak to już nie jest to samo, co kiedyś. To całkiem zrozumiałe w końcu poprzeczka była uprzednio ustawiona zbyt wysoko. Reasumując, jestem z tego OST bardzo zadowolony i śmiało mogę go Wam zarekomendować! □

Ocena: ★★★★★

FINAL FANTASY X-2 SINGLE "REAL EMOTION"



Koda Kumi to urodziwa Azjatka, a zapewne także niezła piosenkarka, jednak piosenka "Real Emotions" z pewnością nie należy do jej życiowych osiągnięć. Singiel to prawdziwe gratka dla setek tysięcy wielbicieli tytułowej piosenki. Może czas założyć polski Fan Klub? Pojawia się ona tu w dłuższej, zremiksowanej wersji, cechującej się znaczną intensyfikacją wzdychań, jęków, większą częstotliwością "uh ya babe, I can hear U" i podkreślonym "Pokemon juice for you!" Ba! Pomyśleli nawet o wersji instrumentalnej! Teraz wypada tylko czekać na kolejne EXTREME PARTY, a pierwsza miejsce w konkursie karaoke mam bankowo w kieszeni! Przez przyzwoitość już tylko wspomnę, że na singlu znajduje się piosenka "1000 no Kotoba" również w odmianie dla domorosłych, chałtumiczych piosenkarzy (podeślą płytkę Michałowi Wiśniewskiemu). Teraz to chyba już nic mi więcej do szczęścia nie trzeba :) Aloha! () PS. Więcej informacji na temat Kody i totki (grzeczne) znajdziecie na stronie internetowej www.kode.tv. □

Ocena: ★★★★★

Tracklista:
1 Real Emotion (Original Mix)
2 1000 no kotoba (Original Mix)
3 Real Emotion (Instrumental)
4 1000 no kotoba (Instrumental)

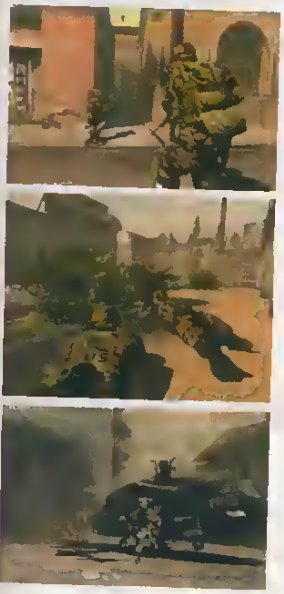
Full Spectrum Warrior

SYMULATOR ŻOŁNIERZA W WERSJI "ARCADE"

- Sierżancie, co my tu robimy?! To szaleństwo, amunicja skończyła się nam 3 tygodnie temu!!!
- Spokojnie chłopcy, nie traćcie animuszu! Grunt to morale!
- O Boże Sierżancie, Joe jest w kawałkach. Chybe musimy go zabrać ze sobą.
- Spokojnie chłopcy, gdzieś tu miałem reklamówkę.
- Sierżancie, melduję że coś znalazłem! Q nia, to mina przeciwpie...

Nikt nie chciałby być uczestnikiem takiej scenki, prawda? Nic dziwnego, kazdy zdrowy na ciele i umyśle facet, unika wojska jek moze. Jest to pewien paradoks, bo jednocześnie zabawa ołowianymi żołnierzykami zoetaje we krwi i potem duzi chłopcy, płosząc zwierzynę wszelką i strzelając kułkami z terbą ganiają po lesie. Albo narażają zycie wirtualnych ludzików, tak jak w FULL SPECTRUM WARRIOR. Dokładniej, jest to symulator dowódcy oddziału specjalnego welczącego w terenie zurbenizowanym. FSW deja nadzieja na grę traktującą operacje wojskowe ze śmiertelną powagą. Pozwela tak sądzić geneza gry.

Pierwotnie FULL SPECTRUM WARRIOR został opracowany w warsji "FSW Army Training" przez firmę PANDEMIC STUDIOS, odpowiedzialną ze tytuły takie jak TRIPLE PLAY (bejsbol wydany przez EA), ARMY MEN RTS (proszę powstrzymać się od pogardliwych pohukiwań), DARK REIGN 2, BATTLE ZONE 2 i STAR WARS CLONE WARS w kooperacji z Sony Picturas Imegeworks. Taam powstały na potrzeby developingu gry przyjął nazwę FUTURE COMBAT SYSTEMS. Wydania "cywilnej" wersji FSW podjęło się THQ.



Jeszcze w roku 2001 pojawiły się wieści, że U.S. Army planuje stworzyć oprogramowanie wspomagająca trening żołnierzy. Ambitnego zadania podjął się The Institute for Creative Technologies wspomagany przez wymieniony wcześniej FCS. Zapowiedziano dwa tytuły: CS-12 na platformę PC, oraz C-Force (który, jak się okazuje, wyawoluował w FULL SPECTRUM WARRIOR). Planowano wypuszczenie w/w gier na rynku komercyjnym, oczywiście po dokonaniu niezbędnych zmian. Nia zapominajmy, ze w wersji przeznaczonej do treningu żołnierzy, szczególną wagę przyłozono do oddania realizmu działań. Oczakiwania Greczy są inne niż U.S. Army, chodzi przede wszystkim o rozrywkę, można powiedzieć, ze technologię wojskową przystosowaną do cywilnych wymagań. Rozgrywka w "wojskowym" FSW jest wolniejsza niz w "cywilnym" odpowiedniku. Przykładowo, od ciśnięcia granetu dymnego do "zadymienie" terenu upływa, podobnie jak w rzeczywistych werunkach, od 45 sek. do minuty. Proces ten został przyspieszony w wersji "komercyjnej", należy się spodziewać, za podobnie stelo się z całą resztą czasochłonnych czynności. Wersja komercyjna jest bardziej dynamiczna. Mozne w niej przenosić większe ilości amunicji. Dodano również febułę, filmowe przerywniki. Wszyscy, którzy oczekują produktu niszowego, raczej się zawiodą. Mogą się również rozczarować militaryści, wymagający idealnej symulacji. Aczkolwiak to ostatnie jaszcze nia jest przesądzone . o czym później.

Grę zaprezentoweno na targach E3, zatem mniej więcej wiadomo, czego mozna się spodziewać. Jek już wspomniałem, Grecz wciela się w rolę sierzenta, który dowodzi grupą 9 żołnierzy. Grupa jest podzialona na dwa odziały 4- i 5-osobowy. Komandosi są zmuszeni działać w terenie zebudowanym, zajętym przez terrorystów (wojna z terroryzmem to ostatnio modny temet). W sklad kazdego z oddziałów wchodzi dowódca teamu, strzelec, grenadier, operator karabinu maszynowego. Mozliwe jest wydawanie rozkazów zarówno kazdemu z oddziałów, jak i kazdemu z żołnierzy osobno. Więcej, mozna rozkazać kazdemu z żołnierzy, eby pilnował danej pozycji (fragmentu terenu). Dużą wegę przywiązano do aspektu współpracy członków oddziału. W silach specjalnych szkolenie człowieka kosztuje kupę pieniędzy. Komandosi to nie mięso armatnie - nia mozna sobia pozwolić na strety w ludziach. Trzeba działać



minimalizując straty i maksymalizując skuteczność. Strategicznie rozważnie, z nastawieniem raczej na unikenie strzelaniny. Walka polega właśnie na idealnym współdziałaniu i maksymalnym wykorzystaniu umiejętności oraz mozliwości kazdego z żołnierzy, na zajmowaniu kolajnych pozycji, przy ścisłej współpracy zarówno obu załóg, jak i poszczególnych żołnierzy. Kiedy jeden oddział się porusza - drugi go kryje.

Podczas demonstracji tytułu, przedstawiciel PANDEMIC pokazał co jest esencją gry. W trakcie sytuacji patowej - wymiany ognia pomiędzy zajętymi pozycjami terrorystow i żołnierzy, po cichu przeprowadził jeden z oddziałów na tyły kryjówki terrorystów, dzięki czemu przeciwnik został przygwożdżony. W rezie uciaczki - dostałby się w ogień pierwszego oddziału. Podejście "na chama" do kryjówki terrorystów zaowocoweloby duzymi stratami w ludziach, a ten i tak wycofałby się na dalsze pozycje, ponlewaz jedną z załet gry jest niezłe AI przeciwników.

AI - jak wynika z zapowiedzi - stanowi mocny punkt gry. Żołnierze zachowują się realistycznie, niezależnie, kazdy z nich jest potraktowany oddzielnie. Ał połączone z intuicyjnym sterowanlem moze stanowić o sukcesie gry. Jeśli skierujemy oddział na budynek - żołnierze zgrupują się przy ścienie. Kazdy z żołnierzy, jeśli zobaczy że pozycja którą mu przydzieliliśmy z jakichś powodów jest niekorzystne (np. nie daje mozliwości oddania "czystego" strzału), to zmieni ją. Żołnierze obserwują te miejsca, w których moza pojawić się przeciwnik. Jednym słowam - dostajemy władzę nie nad bazmyślnymi "menonetkami", lecz wyszkolonymi specjalistami zdolnymi do samodzielnego działania w interesie grupy. Oczywiscie, przeciwnik również głupi nie jest i potrafi działać w grupie (...) Spore nadzieje dają obietnice, że w grze wystąpi realistyczne wyposazenie, ktore jest uzywane w walce przez Armię Amerykeńską.

Cóż mozna powiedzieć o wykonaniu, skoro gry nie ma jeszcze w sprzedazy? Trzeba mieć swiadomosc że to nie grafika będzie stanowiła siłę napędową tej pozycji. Aczkolwiek, ne screenach i filmach nie prezentuje się źle. Berdzo dobre wrazenie robi naturalne animacja postaci, która (jak chwalą się nieskromnie twórcy) jest wzorowena na ruchach doświadczonego w walca sierzanta U.S. Army Rangers. (...) Zapowiedziano wsparcie dla systemu Xbox Live, aczkolwiek na razie nie wyjawiono jak miałby wyglądać Multiplayer.

Niacierpliwie oczekuję na tę grę. Mam nadzieję, że twórcy nie zaprzepeszczą pokładanych nadziei i gra, oprócz oczywistych uproszczeń wynikających z zapotrzebowań cywilnego rynku, rzeczywiście odda atmosferę działań sił specjelnych, z naciskiem na realizm. Chodzą plotki, jakoby THQ miało do gry dodawać wersją militarną produktu - i to jest ta zapowiedziana niespodzianka dla militarystów. Miejmy nadzieję, ze tak się stanie. Przekonamy się o tym wkrótca. Jeszcze nie wyznaczono daty premiery FSW, ale prawdopodobnie ujrzymy ją przed końcem 2003 r. [pingu]

FULL PRO

Gry symulacyjne to bynajmniej nie wymysł tworców gier, raczej odprysk technologii uzywanej do celow innych niz zabawa. Dzięki symulatorom, ponosząc koszty relatywnie mniejsze do szkolenia personelu w realnych warunkach można podszkolić kadrę. Wykorzystując symulatory lotu szkoli się na przykład pilotow. Dzięki temu, zanim kandydat zasiądzie za sterami prawdziwej maszyny, ma juz "obcykane" latanie na jej wirtualnym odpowiedniku.

Na screenach widzimy produkty firmy "Fly It Simulators":



Symulator helikoptera.



Jesli kros nie ma miejsca na wielką maszyny, może sobie wstawić do domu cos takiego, oczywiście o ile będzie go no to stac.

Ale symulatory to nie tylko symulatory lotu. Tutaj, dla odmiany, program służący do szkolenia personelu medycznego (firmy RTI).





on-line

Testy sieciowe porady nowinki

Ewolucja, rozwój, postęp. Jak by nie nazywać naturalnej kolei rzeczy, jaką jest ciągłe, sukcesywne ulepszanie rozwiązań już istniejących, zjawisko dotyka praktycznie każdej dziedziny życia. Z reguły coś nowego i nieznanego budzi jednocześnie swego rodzaju niepokój, brak przekonania co do potrzeby czy stosowności korzystania z zaproponowanych rozwiązań. Tylko że stojąc w miejscu, cofasz się. Doczekaliśmy wreszcie momentu, w którym niemal każdy europejski Gracz może bez większych przeszkód, nie wychodząc z domu, zagrać z żywym, myślącym przeciwnikiem, w połowie marca ruszył system MICROSOFTu zwany Xbox Live, 11 czerwca uruchomiła serwery SONY. Niniejszy artykuł, otwierający poniekąd stałą rubrykę w PE, poświęcaną testom (ta na początek), poradom oraz recenzjom gier sieciowych, ma zachęcić do skosztowania gry przez Internet na konsoli. Chcemy Ci pokazać, że jest to pa pierwsze bardzo proste, pa drugie jeszcze bardziej wciągające, wreszcie po trzecie mające przyszłość. Warto spróbować. Jak się połączyć, czego potrzebujesz, ile to kosztuje? Zapraszamy do środka, zachęcając jednocześnie do nadsyłania listów z wszelkimi pytaniami dotyczącymi konsoli i Netu. W razie problemów piszcie na adres Redakcji, z dopiskiem "on-line" na kopercie, ewentualnie na maila: shiva@psxextreme.pl lub mazur@psxextreme.pl - tą drogą będzie szybciej. Oki-doki, jak mawia Mario, dość tego pompatycznego tonu. Niech no tylko paluzuję krawat... [shi]

Kilkanaście intensywnych dni spędzonych przy Xboxie oraz PS2, z rozrzuconymi dookoła pięcioma sieciowymi kablami, switchami, hubami, routerami, modemami, konsolami, padami, grami, torbami, kolezankami i uradowanymi minami, po czym chwile zastanowienie jak to wszystko ubrać w słowa. Tekst ma formę porownawczą obu systemów, zachowałem jednak pewien podział, wrzucając osobno opis kolejno wykonywanych czynności na drugim Soniaku i na sprzęcichu Bille, bo jak sam zobaczysz - są różnice. Pierwsza z nich uwidoczniła się już na starcie. Xbox Live nie będzie działać jeśli korzystasz z łącza SDI. System nie supportuje połączeń typu dial-up, a SDI jest właśnie odmianą dial-upa, nie supportuje też połączeń ISDN oraz tych poprzez telewizję satelitamą. Z pozostałymi nie ma żadnych kłopotów. Tymczasem w przypadku PS2 nie istniał problem z rodzajem łącza, za każdym razem system łykał ustawienia automatyczne i pierwsze zalogowanie się do Sieci zabrało ogółem trzydzieści sekund. Działa z SDI, działa w sieciach LAN, działa z modemami ADSL (Neostrada+). A najprościej podpinać konsolę bezpośrednio właśnie do modemu ADSL albo do routera. Tańszym rozwiązaniem jest połączenie konsoli z komputerem (switch, hub, sieciówka), który ma dostęp do Netu, wykorzystując klienta ICS (Internet Connecting Sharing; udostępnianie połączenie internetowego) wbudowanego w Windowsach.

Minimalne prędkość połączenia, jaka musi zostać zapewnione do bezstresowej zabawy to 128 kbps. Wszystko zależy tak naprawdę od gry, od ilości biorących w rozgrywce osób, nawet od tego czy używasz zestawu do komunikacji głosowej. Generalnie Xbox Live i gry pod niego mają większe wymagania co do przepustowości łącza, co zaobserwowałem w wielu tytułach. Przy wspomnianej prędkości 128 kbps da się szarpać prektycznie w maksimum osiem osob, komunikacje głosowa jest czasem przerywana (trzaski, szumy), a i zdarzają się wyloty do menu, z uwagi na zerwane połączenie. Przy próbach zabawy w 16 osób i takim łączu więcej się mozne tylko wkurzyć, aniżeli dobrze bawić. Tymczasem szarpiąc przy 128 kbps na PS2, w dużej części tytułów nie było wyraźnych spowolnień (przy maks. 8 Graczach), taki np. MIDNIGHT CLUB 2 śmiga znakomicie! Dodać przy tym trzeba, ze tutaj odpade przesyłanie pakietów danych z głosem, zawsze oszczędność na łączach. Natomiast perfekcyjnie jest mieć dostęp do Internetu z prędkością 256 - 512 kbps. Nie przycina wtedy kompletnie nic, bez znaczenie jeke to gra i na jakiej konsoli uruchomiona. Na największych mapach w UNREAL CHAMPIONSHIP, gdzie gre po szesnaście osób, jakość łącza bazustannie wskazuje poziom dwóch, trzech gwiazdek w trzystopniowej skali.

Nie zmienie to w niczym faktu, ze procedury Xbox Live warte są nieco większej przepustowości. MICROSOFT stworzył profesjonalną, zamkniętą sieć serwerów, ściśle ze sobą współprecujących, dającą Graczowi znacznie większe możliwości niz konkurencyjny system SONY, oparty na klasycznych i znanych z PC rozwiązaniach. Wchodząc w świat usług on-line na Xboxie stajesz się w pewnym sensie członkiem duzej, wspólnej rodziny. Umownie oczywiście. Mazur w ramce o podłączaniu Xboxa do Sieci opisuje dokładnie proces rejestracji, w efekcie której identyfikowany jesteś w systemie Xbox Live indywidualnie, po ksywie, zwanej tu Gamertagiem. Co Ci to deje? System rejestruje np. wszystkie osiągnięcia w grach. Wyniki na poszczególnych trasach w MOTOGP, ilość dotychczas zdobytych fragów w UNREAL CHAMPIONSHIP i kazdego innego użytkownika. Dzięki temu, gdy pierwszy raz przejechałem jedną trasę w MOTOGP, system natychmiast pokazał, które miejsce zajmuje. Mozesz ponadto tworzyc sobie listy przyjaciół. Dodajesz w grze deną osobę (po Gamertagu) i od teraz w kazdej chwili mozesz sprawdzić, czy ta osoba jest zalogowana na serwerach Xbox Live, a jeśli tak - to co robi, w co aktualnie szarpie itd. Co istotne: niewazne w jaki tytuł grasz, zawsze jesteś klasyfikowany i rozpoznawany po osobistym Gamertagu (HIV. mozna to luźno odnieś do komunikatora Gadu-Gadu).

Zabawa on-line na PS2 nie oferuje takich smaczków, tutaj jest się tylko kolejnym nieznajomym. Nie ma rankingów, nie me możliwości zaznajomienia się z ludźmi w taki sposób jak na serwerach MICROSOFTu. Plusem SONY jest z kolei to, ze nie ma tak drobiazgowych zabezpieczeń jak Xbox Live. Nie musisz podeweć szczegółowych danych przy rejestracji (juz chciałem wpisywać numer buta.), nie musisz posiadać karty kredytowej. System nie me możliwości by sprawdzić czy gra jest oryginalna, więc działają "kopie". Zagrać on-line na PS2 moze praktycznie kazdy posiedacz drugiego Soniaka, Network Adeptora i stałego łącza do Internetu. Od Xbox Live wyczuwalny jest profesjonalizm, swego rodzaju ekskluzywność. Stąd m.in. zebezpieczenie w postaci kerty kredytowej, system sprawdza tez BIOS konsoli (przy próbie odpalenia "kopii" system natychmiast banuje dysk). Znacznie bardziej do gustu przypada zabawa na X-ie, klimat jest taki, ze czasem po prostu tylko siada się w dowolnym czacie by pogadać z Graczami z całego świata, tym bardziej, ze komunikacje głosowa to klasa sama w sobie - rozmowy jak przez telefon. Ale jest mały paradoks. Najwięcej zabawy z GRANIA (nie z całej otoczki cechującej Live'a) było przy MIDNIGHT CLUB 2 i SOCOM - na PS2. [shi]

[PlayStation 2 guide - jak się połączyć?]

Przede wszystkim ustalmy, czego potrzebujesz. Zakładam ze konsolę juz mesz, gry tez się znajdą. By w ogóle granie przez Net miało sens, musisz posiadeć łącze stałe o prędkości MINIMUM 115 - 128 kbps. Taką szybkość oferuje np. bardzo popularne w naszym kraju SDI, ostetnio juz wycofywane na rzecz nowszego rozwiązania jakim jest Neostrada+, pozwalająca odbierać

GRY DZIŚ I JUTRO

[Lista dostępnych gier współpracujących z Xbox Live]
NFL Fever 2003
Midnight Club 2
Unreal Championship
Whacked!
Capcom vs SNK 2: EO
NFL 2K3
Star Wars: The Clone Wars
Return to Castle Wolfenstein: tOW

[Lista zapowiedzi gier dla Xbox Live]
Amped 2
Halo 2
Phantasy Star Online Episode I & II
Sega GT Online
Top Spin

[Lista dostępnych gier on-line na PS2 w Europie]
Midnight Club 2
Tony Hawk's Pro Skater 4
Twisted Metal Black: Online

[Lista zapowiedzi gier on-line na PS2]
Destruction Derby Arenas
Hardware: Online Arena



dane przy maksymalnej prędkości rzędu 512 kbps. Oczywiście nikt nie wymaga, byś korzystał z łącza TPSA i jeśli tylko podpięty jesteś do dowolnej sieci lokalnej LAN, możesz to wykorzystać. Od administratora dowiedz się jednak najpierw, czy Twoja sieć posiada stałe zewnętrzne IP. Kolejnym krokiem jest zakup Network Adaptora, czyli oryginalnej karty sieciowej SONY. Sprzedaż ruszyła w krajach Unii Europejskiej dnia 11 czerwca, przy czym, niestety, polski oddział firmy nie tylko nie wprowadził tego urządzenia na nasz rynek równolegle z premierą ogólnoeuropejską, ale też nie potrafi nawet powiedzieć kiedy NA trafi do sklepów w Polsce. Coż, na chwilę obecną trzeba go ściągać z zachodu (ja np. używam wersji sprowadzonej z USA, na sprzęt nie ma regionalizacji). Tak kształtują się obecne ceny na Wyspach Brytyjskich, reszta Europy ma zbliżone

- Network Adaptor: 25 funtów (ok. 160 zł)

- Network Adaptor w komplecie z grą TWISTED METAL BLACK ONLINE 40 funtów (ok. 250 zł)

- Network Adaptor w komplecie z grą SOCOM U.S. NAVY SEALS, headsetem (słuchawki i mikrofon) do komunikacji głosowej i kablem sieciowym 50 funtów (ok. 315 zł)

Po zakupie NA podłączasz z tyłu do PS2, a następnie wpinasz w niego kebel sieciowy zakończony standardowym wtykiem RJ-45.

Do każdego zestawu dołączana jest płytka 'Start-Up Disc' przeznaczona do konfiguracji ustawień Sieci. Ustawienia zapisujesz tylko raz na karcie pamięci, więc później masz już z tym spokój. Kolejno wpisujesz swój wybrany, dowolny identyfikator i dwukrotnie hasło. Następnie wchodzisz w ustewienie 'ISP SETUP', wpisujesz imię, nazwisko, datę urodzenia i edres e-mail. Oczywiście nie musisz podawać prawdziwych danych, proces rejestracji nie jest tak naprawdę do niczego potrzebny. Dalej wpisujesz nazwę dla tworzonych właśnie ustawień i... Teraz najważniejsze wykrycie ustawień Sieci. Wybierz opcję 'Automatic Settings'. W większości przypadków system automatycznie pobiera IP, DNS i całą resztę, od razu logując się na serwer - gotowe! Jeśli nie będzie chciał się zalogować, konieczne jest wpisanie ustawień ręcznie, wybierając opcje 'Manual Settings'. W takim przypadku informacje o kolejnych pięciu adresach udzielić ma obowiązek Twój dostawca Internetu - po uzyskaniu wstukaj je w odpowiednie miejsca. Uwaga! Jeśli nie ustawieniach automatycznych konsola poprosi o wpisanie loginu i hasła (USER ID i PASSWORD), to pewnikiem korzystasz z modemu DSL (np. Neostrada+) podpiętym bezpośrednio do konsoli. Musisz wówczas wprowadzić login oraz hasło podane przez dostawcę internetowego. Ustawienia Sieci można też wprowadzić i zapamiętać bezpośrednio w grach, opcje taką mają SOCOM, TWB O czy MIDNIGHT CLUB 2. [shi]

[Xbox guide - jak się połączyć]

Xbox Live od początku zapowiadany był jako coś nowatorskiego, biały koń MICROSOFTu, który zmieni raz na zawsze oblicze gier i umocni pozycję Xboxa na rynku elektronicznej rozrywki. Stery kawalarz Bill trochę przekoloryzował, ale faktycznie stanęliśmy właśnie przed nową epoką w historii gier konsolowych. Mr. Gates zetwierdzając nowy projekt stwierdził, że prędkość tradycyjnego modemu 56K jest niewystarczająca na potrzeby nowej usługi. Szef potrzebował czegoś bardziej spektakularnego, a sa w rękawie podczas tego całego konsolowego wyścigu szczurów i postawił wszystko na jedną kartę - szerokopasmowe, stałe łącze internetowe! Pewnego pięknego dnia do drzwi mojego mieszkania zawitał Shive, razem z długo oczekiwanym Starter Kitem - rozpoczęły się gorączkowe testy.

W pudełku z zestawem startowym znajdziecie stertę instrukcji dla opornych, informujących jak wsadzić płytkę do konsoli, czy wysiusiać się bez pomocy mamy, cedeka z demami on-line, kod subskrypcji do XBOX LIVE i reklamowany dość głośno komunikator głosowy. Na płytce umieszczony jest doskonale zmontowany filmik, humorystycznie wprowadzający w świat XBOX LIVE. Wróćmy jednak do sedne sprawy. Wpinamy moduł od komunikatora do pada, zakładamy słuchawki na uszy i zeczynamy!

Konsolę można podłączyć do Sieci na kilka sposobów, ja zdecydowałem się wpiąć kabel do stojącego w pobliżu routera. Po wrzuceniu płytki zaczęło się update ować oryginalne menu, a po chwili pojawiła się nowa opcja, XBOX LIVE. Klikam, a przed oczami miga mi 'zajedwabisty' ekran powitalny. Konsola od razu wykrywa wszystkie ustawienia sieciowe i przechodzę do następnego etapu. Wybor identyfikatora, czyli tzw. GAMERTAG, jest dość istotnym momentem. Kiedy już raz zdecydujecie się ne konkretną ksywę, nie będziecie jej mogli zmienić bez kupna kolejnego Starter Kita!

W kolejnym etapie rejestracji konsola pyta o kod subskrypcji, który znajdziecie w wewnętrznej części okładki od płytki z demami. Ukryta jest pod zdrapką, kojarzącą się z kuponami na loterię. Po wslukaniu długiego ciągu znaków przychodzi mniej przyjemny moment: należy podać informacje dotyczące naszej karty kredytowej i dane nt. miejsca zamieszkania. Honorowana jest Visa, MasterCard i American Express. Informacje te są potrzebne, by po roku MICROSOFT ściągnął z niej opłatę za kolejny rok użytkowania LIVE, gdyż - jak wiadomo - pierwsze 12 miesięcy mamy wliczone w cenę Starter Kite. Polskie nemiary nie są honorowane, więc należy radzić sobie w inny sposób. My skorzystaliśmy z danych pewnego znajomego miłośnika wypoczynku ne Hawajach, który. . nie miał nic przeciwko ich udostępnieniu.) Gdy stanęliśmy z Shivą przed problemem wyboru kreju, zdecydowaliśmy się ne "rodzinną" Wielką Brytanię. Trzeba było jednak podać adres i numer telefonu. Pojawił się zgrzyt - skąd go wziąć? Pomocne okazało się w tym Google, gdzie wpisaliśmy magiczne słowa kluczowe "United Kingdom+adress" i trafiliśmy na stronę pewnego Obserwatonum Astronomicznego niedaleko Birmingham, skąd "pożyczyliśmy" potrzebne dane. Tym oto "kosmicznym" sposobem zatwierdziliśmy wszystkie informacje, po chwili weryfikowania ustawień dostaliśmy zielone światełko, a na ekranie pojawiła się wyciskająca łzy wzruszenia informacja, ze właśnie staliśmy się częścią jednej wielkiej rodziny XBOX LIVE!

Podsumujmy: proces instalacji prowadzi Gracza za rączkę, na ile jest to możliwe ograniczając zabawę z ustawieniami sieciowymi, w większości przypadków konfigurując się automatycznie. Problemy pojawiają się przy podawaniu danych osobowych i numerów kart kredytowych, ale jak widać na załączonym obrazku - jest to kwestia do przeskoczenia. [mazzi]

Whacked!

XBOX LIVE



WHACKED to moim zdaniem największy walek spośród oferty gier wykorzystujących XBOX LIVE. Zacznijmy od tego, że znalezienie chętnego na to przeterminowane "ciacho" jest bardzo trudne, a jeśli już trafimy ne zaplątanego w jednym z gemeroomów Gracza, to najczęściej jest to przypadkowy bohater, który zgodnie z zasadą "przybyłem, zobaczyłem, wyłączyłem" szybko opuszcza niegościnne progi gry. PRESTO STUDIOS. Gdy porównuję WHACKED z doskonałym MOTOGP, wyraźnie widzę różnice w optymalizacji kodu gry, gdyż ta pierwsza najzwyczajniej w świecie się wlecze! Pojawiają się problemy podczas komunikacji głosowej i często zdarza się, że nagle w środku gry zostajemy wyrzuceni do ekranu opcji. Rozgrywka jest mało emocjonująca, a zabawa, polegająca ne zbieraniu gwiazdek i naparzaniu do przeciwników za pomocą znalezionych broni, cechuje się zbytnią prostotą i szybko staje nużąca. Brak zainteresowania ze strony Graczy najlepiej świadczy o wątpliwej atrakcyjności tej pozycji.□ [mazzi]

i-ERDYKT — liczba graczy: 4

▲ zakręcony klimat

▼ spowolnienia i mała

SŁOWNIK TERMINÓW ONLAJNOWYCH

Adres IP - unikalny 32 bitowy adres w sieci Internet. Format odresu to cztery jednobajtowe (8-bitowe) liczby oddzielone krapkami, np. 148.81.83.98

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) - technologia przenoszenia "high speed data" poprzez zwykłe linie telefoniczne do 70 razy szybciej niż modem - 28,8 kbps, dająco możliwość rozmow telefonicznych w tym samym czasie

Dial Up - połączenie komputero z Internetem za pomocą modemu. Popularne określenie 'dialowanie' oznoczo pobieranie/wysyłanie danych z/do Sieci poprzez modem.

DNS (Domain Name Service) - system nazewnictwa domen w sieci Internet. Pozwala nadawać komputerom nozwy zrozumiołe dla człowieko i tłumaczy je no numery IP. Serwer DNS to komputer gromadzący i tłumaczący nozwy literowe kompulerów w danej Sieci na numery IP

Hub - nazywany jest również koncentratorem, multiportem lub multipiekserem. W sieci Ethernet koncentrator jest urządzeniem, które umożliwio podłączanie do sieci komputerów i urządzeń peryferyjnych, np. takich jok drukarki

ISDN (Integrated Services Digital Network) - rodzaj sieci cyfrowej, łączącej wszystkie usługi telekomunikacyjne w jedną płaszczyznę. Transmisjo oparot -> centralo jest cyfrowa poprzez dwa lub więcej konoły o przepustowaści 64 kbps każdy. Dysponuje się jak gdyby dwiema liniami telefonicznymi, można np. surfować pa Internecie i nadawać foks. Mazna też użyć obu kanałow da Internetu - transmisja będzie wtedy 2x szybsza (128 kbps). Bardziej efektywnym systemem jest ADSL.

LAN (Local Area Network) - sieć lokalna, zazwyczaj w obrębie jednego domu, firmy.

Modem (MOdulator/DEMadulator) - urządzenie pozwalające no transmisję donych z komputera poprzez linię telefoniczną do drugiego modemu. Modem może byc urządzeniem wewnętrznym (w postaci karty) lub zewnętrznym, podłączanym kablem da interfejsu w komputerze

Router - rozgałęźnik. Specjolne urządzenie łqrzące dwie lub więcej sieci i rozsyłojące między nimi pakiety donych. Pozwala na kierowanie pakietów zgodnie z zawartą w nich informacją adresową. Inaczej urządzenie, które funkcjonuje tok jok mastek, ale obsługuje odmienne protokoły.

Switch - przełącznik, urządzenie które łączy oddzielne sieci LAN oraz zapewnia filtrowanie pakietów między nimi

Piła



Xbox Connect

sieciowe granie bez Xbox Live!

Kilka miesięcy temu, kiedy XBOX LIVE wciąż był jeszcze poboznym życzeniem, pojawił się niezwykły program, który wywołał spore poruszenie w szeregach graczy. XbConnect to ciekawa alternatywa dla sieciowego systemu Microsoftu, darmowy program, który umożliwia granie online, bez wpisywania numerów kart kredytowych, sprowadzania zza granicy zestawu sterowego, czy związanych z rejestracją w naszym kraju problemów

Z http://www xbconnect com/ ściągasz darmowy program, którego obsługa nie powinna sprawić nikomu problemu Idziesz do najbliższego sklepu komputerowego, załatwiasz kabelek, żeby podpiąć konsolę do huba(niekrosoweny), lub drugiej siecówki(krosoweny) Proces rejestracji przebiega bez stresow - podajecie login, hasło, przybliżoną prędkość łącza i kraj. Po chwili logujecie się, a przed oczami przewija się Wam długa liste obecnie toczonych potyczek, z wyszczególnioną nazwą gry, systemem, pingiem i maksymalną ilością graczy Podobnie jak XBOX LIVE, XbConnect ma rozwiniętą opcję FRIENDS, dzięki której poznacie moze nie miliony, ale setki tysięcy nowych wspaniałych przyjaciół z całego świata! Wszyscy są na wyciągnięcie ręki, tylko pstryk i twoim życiu pojawia się przyjaciel, z ktorym mozesz pograc w Halo i wymienić się przepisami na ciasteczka! W oknie głownym znajduje się wydzielone miejsce na czat gdzie dyskusują ze sobą przedstawiciele różnych klanow Rozmowy na poziomie dysput intelektualnych w "Rowerze Błazeja' powinny dostarczyc Wam sporo frajdy! Sporym plusem jest tez brak wkurzających reklam, ktorych tym razem nam oszczędzono To sie ceni!

XbConnect wspolpracuje wyłącznie z tytułami, które posiadają opcje grania przez kabel LINK Nie ma się co jednak martwic, gdyz na liście gier współpracujących z programem znaleźć mozna takie szlagiery, jak HALO, UNREAL CHAMPIONSHIP, TONY HAWK 4, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, MOTO GP, TIME SPLITTERS, GHOST RECON, CLONE WARS, BRUTE FORCE, MECHASSAULT i wiele innych!

Programik działa niczym niewierny mąż, ukrywający przed zoną swoje kochanki Oszukuje perfidnie twoją konsolkę, która myśli, ze komputer jest drugim Xpudłem, a następnie łączy się cichaczem z innym komputerem, który znajduje się w identycznej jak ty sytuecji. Jednym słowem wielka ściema) Wszystkio działe na zasadzie peer to peer, co niestety ma swoje minusy, gdyz jest to mimo wszystko gra LAN, która nie byłe optymalizowana z myślą o Internecie! W lokalnej sieci zwykle ma się maksymalnie ping 10 lub 15, a osoba hostująca grę naturalnie me ping 0. Tak małe różnice nie wpływają na przebieg rozgrywki, jednak podczas łączenia się z internetem wertoscl stają się duzo wyzsze i przez to przy duzym pingu gra przestaje być efektywne Pojawiają się opóźnienia, które zupełnie burzą precyzje i rozgrywke przestaje być fair Dla zasady tylko przypominam, ze MUSISZ mieć stałe łącze o przepustowości conajmniej 115K(czyli nadał popularne u nas SDI), zabawa ne modemie 56K nie ma w sumie najmniejszego sensu

Tak gwoli ciekawostki: kazda gra, które obsługuje komunikator głosowy na XBOX LIVE, oraz ma opcje link, umozliwia rozmowę również przez XbConnect Wiele osób pewnie spyta, czy jest mozliwość podłączenia odpowiednio "dosztukowanego" zestawu umożliwiającego rozmowę? Teoretycznie jest to do zrobienia, jednak z tego co wiem, nikt się jak dotąd nie kwapił, żeby się tym zająć 95% ludzi korzystających z tej usługi gra w HALO, które jak wiadomo, nie oferuje tej opcji Oczywiście kiedy jesteście w posiadaniu starter kita XBOX LIVE, mozecie smiało korzystać z zestawu rowniez podczas gry supportującej rozmowy online

Grenie w HALO przez XbConnect jest przyjemne i bardzo wygodne Wspólnie z grupą polskich graczy filem4, pihem i raptorem spędziłem kilka bardzo przyjemnych godzin, oddając się rozkosznej, krwawej jatce (zważywszy na poziom zewodników, stałem się 'głownym daniem") W 90% przypedków nie było problemów z lagiem, a na mojej Neostradzie wszystko smigało jak należy, bez przykrych niespodzianek. Nie ma tez większych problemow z TONY HAWK, w którego mozna grać nawet przy większym pingu, szalejąc na desce razem z ziomałem z USA, mając prawie identyczne szanse ne uczciwą rywalizacje UNREAL CHAMPIONSHIP sprawuje się rownie dobrze, jak HALO Gra się dość swobodnie, a jedynym powaznym problemem, z jakim się spotkałem, były wykręcone w kosmos umiejętnosci moich oponentow Gdy częstotliwość fragow okazała frustrująco dla mnie niekorzystna, postanowiłem odpalić GHOST RECON Niestety nigdzie nie było chętnego, zeby ze mną włączył się do gry i w końcu bo dość długim czekaniu udało mi się chwile zagrać Gra wypadła zdecydowanie najgorzej, ale przypuszczam ze decydującą rolę miał tu wysoki ping, który ne dłuższą metę uniemozliwił mi dalszą grę

Istotną sprawą jest tez rozróżnienie gier na wersje NTSC i PAL - w przypedku, gdy masz w domu europejskie HALO, zapomnij o grze z bracmi zza oceanu Taki laj! Z krótkiej ankiety jaką przeprowadziłem widać wyraznie, ze polscy gracze wybrali importy NTSC Elementem rozstrzygającym byłe tu możliwosc grania z amerykańskimi wyjadaczami i śmigająca w 60 fps animacja Zabawa na 102 i niech mi kangur na głowe spadnie, jeśli wciskam Wem kit!

Reasumując, zabawa z pomocą XbConnect jest przednia i stanowi dle polskich greczy doskonałą alternatywe, zwazywszy na utrudniony dostęp do XBOX LIVE Wieczome pojedynkowanie się w gronie znajomych z Polski i bardziej cywilizowanych krajów świata ma swój urok Program jest prosty w obsłudze, wspolpracuje z kazdym modelem konsoli i (pytalo się mnie o to wiele osób, więc jeszcze raz informuje) nie wymaga instalacji modchipa i współpracuje z kazdym modelem konsoli XBOX! Intuicyjna obsługa i przyjazna dle uzytkownika prostota sprawia, ze mogę zerekomendować aplikacje wszystkim szukających multiplayerowych uniesień graczom Do zobaczenia online! [mazzi]

Midnight Club 2

NETWORK ADAPTOR

HIV usilnie od jakiegos juz czasu przekonywał, ze MC2 to świetna gra I o ile pierwszy kontakt jest dość chłodny (je wymarzłem), tak po rzuceniu się w wir sieciowych potyczek zaczyne się robić cieplej Co irytuje jednak na wstępie, pomykanie w Necie zmusza nas tutaj do wcześniejszego ukończenia gry w pojedynkę - w przeciwnym wypadku brakuje wielu wozów i jednośladów, o trasech czy miestach nie wspominając Rodzaj mobilizacji? Mocno specyficzne podejście Drugim powaznym mankamentem jest brak obsługi headsetu z SOCOMa, bo wpisywanie na padzie przez trzydzieści sekund dwóch wyrazów to raczej średnia atrakcje Ale coś ze coś,



procedury sieciowe pozwalają dzięki temu bez przeszkod bawić się ośmiu osobom jednocześnie (to i tak maks) przy słabszych połączeniach. Po wylądowaniu na trasie zaczyna się wreszcie coś konkretnie kręcić Zaliczanie kolejnych checkpointow jak w trybie single, zabawa z



wybuchającą bombą, imitacja trybu CTF . Akcja jest cholernie dynamiczna, ciągle ktos kogoś goni, cos zrzuca, potem zaliczenie punktu i wszystko od nowa Są dopalki, co ubarwia mocno zmagania z MC2, jednak z drugiej strony jest ich stanowczo za mało Koniec koncow dziwnie wstrząśnięte wrazenie po paru dniach, bo zabawa jest pyszna przez kilka pierwszych godzin, rajcuje lepiej niz noc z nimfomanką, a później w ułamku sekundy entuzjazm bierze sobie urlop Polecam z umierem [shi]

i-ERDYKT | liczba graczy: 8

▲ efektowność rozgrywki

▼ nie obsługuje headsetu



■ Urządzenie określane jest przez Jankesow mianem headset, Brytyjczycy nazywają je systemem do komunikacji głosowej, a my powiedzmy sobie prosta z buta, że chodzi o kawałek plastiku słuchawkę i mikrafon MOTO GP tak jak i reszta gier działających na Xbox Live pozwala prowadzić rozmowy w czasie rzeczywistym z wszystkimi uczestnikami aktualnie rozgrywanej potyczki on-line Jeśli ktoś spowoduje nasz upadek na trasie zawsze możesz rzucić w eter kilka niewybrednych lekstow A później wysłuchać jeszcze lepszych od 15 pozostałych zawodnikow biorących udział w wyścigu Niech żyje sportowa rywalizacja!

Moto GP Ultimate Racing Technology (THQ)

Największa rewelacje zabawy z Livem! Gra zupełnie zewłędnęła mną i Mazurem, w sumie spędziliśmy najwięcej czasu właśnie szarpiąc w wyścigi od THQ Po pierwsze, MOTO GP cieszy się ogromną popularnością Pokoje są zawsze pełne, przewija się mnóstwo ludzi Podobnie jak w innych tytułach po zalogowaniu dostępne są trzy standardowe opcje Quick Match, który automatycznie przerzuca nas do najbliższego wyścigu, Optimatch, gdzie wbijamy się do opcji wyszukiwania założonych przez innych gier (można wyszukiwać ściśle określając jaki interesuje nas język, jaka ilość okrążeń, tras itd.) i wreszcie Create Session, pozwalający założyć własny pokój Wystarczy nieraz zaledwie pół minuty, a zbierze się komplet 16 chętnych do jazdy Tak duże zainteresowanie ma oczywiście swój powód - raz, że MOTO GP to rajcowne do bólu wyścigi, z fajnie opracowanym modelem jazdy, dwa gre jest dodawana w postaci deme (trzy trasy) do płytki startowej Xbox Live Kiedy już się wbijesz do wybranego pokoju, nazywanego tutej lobby, pojawie się na ekranie lista osób w nim obecnych. Przy kazdej ksywie są różne ikonki, np. jeśli Gracz używa headsetu, to jest wyświetlona na biało ikonka go symbolizująca Mało tego, kiedy aktualnie Gracz rozmewia, wówczas zapale się one ne żółto, dzięki czemu pozostali słysząc głos i widząc mrugającą ikonę wiedzą kto się teraz odzywa A wyobraź sobie co się dzieje, kiedy na raz zacznie mówić 7-8 osób! W pokoju maksymalnie jest 18, więc czasami są tylko jedne wielkie przekrzykiwania Huh, ne samym początku, nie wiedząc jeszcze, ze headset jest po wpięciu do pada automatycznie włączony prowadziłem przez kilka minut rozmowę (mając go założonego na łeb) z siedzącym obok Mazzim - dopiero po chwili dotarły krzyki mocno wkurzonych już tą papłaniną po polsku przeciez), Graczy Swoją drogą, mówiąc w rodzimym języku najczęściej biorą nas ne Xbox Live za Rosjan. Dla mnie osobiście rządzą wszelakiej maści zabojady, próbujące coś wystękać po angielsku - nie ma to jak ten ich akcencik. A skoro o głosie, to warto jeszcze nadmienić, ze MOTO GP ma opcję zamiany neszego oryginelnego brzmienia, w jakieś fantazyjne - mozesz być słyszany jako nastolatka, robot, a nawet postac z kreskówki I gdyby się dobrze zastanowić, to ten tytuł "robi" głównie właśnie dzięki całej otoczce z nim związanej, że jeszcze tylko wspomnę tu o międzynerodowych rankingach Pomyśl o tym wchodzisz w opcję wyników, a tam wyświetlają Ci się najlepsze osiągnięte dotąd czasy na kazdej z tras To jeszcze nic Mozesz sprawdzić swoje osiągnięcia, a system od razu podaje miejsce jakie obecnie zajmujesz! Lekkiego zonka zaliczyliśmy po pierwszym dniu, kiedy na ulubionej trasie widniała pozycja 85,678) Liczba ta obrazuje przy okazji, jak duzo ludzi gra i jest w bazie wyników Rewelecja, a juz niebawem druga część! [shi]



i-ERDYKT liczba graczy: 4

▲ klimat
▲ otoczka
▼ słabe połączenie to "skoczące" na trasie motocykle

i-werdykt

Dla potrzeb testów (recenzji) gier współpracujących z siecią przygotowaliśmy osobną "oceniaczkę" z wszystkimi niezbędnymi informacjami: ilością grabzy (online), zaletami i wadami oraz oceną końcową (6-stopniową z połówkami). Ocena ta dotyczy WYŁĄCZNIE rozgrywki sieciowej i nie ma nic wspólnego z werdyktem zabawy offline'owej (niesieciowej).

i-WERDYKT liczba graczy

▲ ??????????????
▲ ??????????????
▲ ??????????????
▼ ??????????????
▼ ??????????????
▼ ??????????????

Mechassault

MechAssault to całkiem udana strzelanina, ktora dobrze spisuje się podczas rozgrywki na jednego gracza, jednak prawdziwych rumieńców nabiera podczas gry Online. Po zalogowaniu do XBOX LIVE mozna skorzystać z opcji DOWNLOAD CONTENT, by sciągnąć na hadeka nowe modele robotów, czy kolejneareny zmagań, prosto spod igły developera, DAY ONE STUDIOS Do dyspozycji oddano pięć trybow rozgrywki, w ktorej moze uczestniczyć maksymalnie do ośmiu graczy. Twórcy chcieli w ten sposob ograniczyć lagi i dostarczyć niezbędne minimum, potrzebne do przyzwoitej i bezstresowej gry. Faktycznie wszystko chodzi szybko i nie zauważyłem problemow z komunikacją głosową, co świadczy o dobrej optymalizacji kodu gry. Kiedy dołączacie do rozgrywki, wybieracie typ mecha, jego kolor, druzyne (jeśli łączycie się w teamy) i ewentualnie jedną z voicemask. Ze wszystkich trybów, najbardziej przypadł mi do gustu DESTRUCTION, czyli standardowy deathmatch, polegający na niszczeniu wszystkiego co się rusza w zasięgu wzroku. Efektowne eksplozje, dynamika, świetne efekty dźwiękowe budują sugestywny klimat totalnej młócki "Albo ty, albo oni!" LAST MAN STANDING to z kolei gra, polegająca na anihilacji wszystkich graczy, w myśl znanej z "Nieśmiertelnego" formułki "There can be only one!", do ostatniego stojącego w jednym kawałku mecha(.)Gre nie jest prosta, a doswiadczeni gracze bezlitośnie rozprewiają się z zołtodziobami. Fakt faktem, jest to jednak wyzwanie, warte czasu każdego ambitnego Gracza, który postawi sobie za cel zdobycie lepszych umiejętności! Tytuł ten dostarcza sporo dobrej zabawy i jest niewątpliwie jednym z tytułów, którego zakup polecam rozważyć[mazzi]





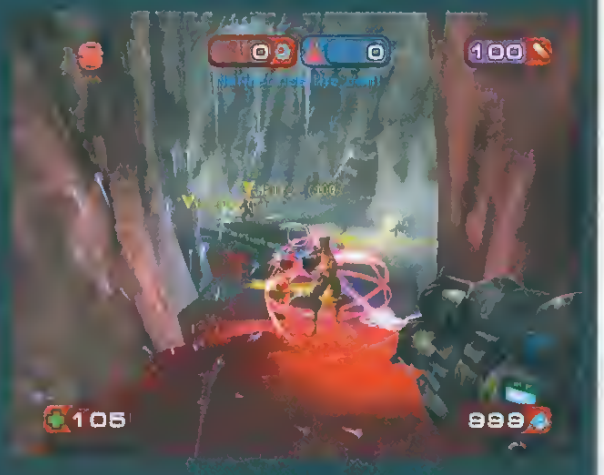
i-ERDYKT liczba graczy: 8

▲ dynamizm
▲ klimat
▲ mechy

▼ trudne dla początkujących
▼ krótkowieczność(nuda)

Unreal Championship

Po uruchomieniu UNREALa za pierwszym razem wczytało się menu, a następnie wyskoczyła plansza z informacją, że jest dostępny nowy patch do gry. I z pytaniem, czy go zasysać. Cała operacja potrwała dosłownie dwie minuty, gra sama się zrestartowała i... Zniknął problem przycinającej animacji. Wszystko automatycznie, wciskając może dwa razy klawisz. To pokazuje, jak dużą moc ma mozliwość uruchamiania gier na Xbox Live choćby tylko w celu ściągnięcia dodatkowych map czy poprawek. Po wejściu w tryb Play Live oczom ukazuje się znajomy widok: Quick Match, Optimatch, Create Session. Dalej wybierasz rodzaj zmagań (CTF, Deathmatch i cała reszta), ustalasz z jaką minimalnie i maksymalnie liczbą zawodników chciałbyś walczyć, po czym gra wyświetli aktualnie dostępne mapy. Wrzucono do UC istotną dla gry w sieci informację o jakości połączenie - trzy gwiazdki oznaczają najlepszą, ale szarpałem nawet przy jednej i na małych mapach daje radę. Przy dwóch jest zupełnie ok., brak opóźnień. Szkoda jedynie, że xboxwa wersja gry nie daje radości na zbyt długo - kuleje sterowanie. Owszem, można się przyzwyczaić i nieźle operować padem, ale to nigdy nie będzie ta precyzja co z myszką i klawiaturą. Przeważnie jeszcze na serwerach siedzą totalni maniacy, więc żeby zdobyć kilka fragów trzeba solidnie wcześniej poćwiczyć. Świetny tytuł na Live'a, tylko wymaga cierpliwości na początku oraz przyzwyczajenia się do analogów. Mnie tego zabrakło, wolę rzeźnię w MECHASSAULT (mimo przesadnej prostoty). [shi]



i-ERDYKT liczba graczy: 16

▲ sam wielki UNREAL...
▲ opcja zasysania dodatkow

▼ sterowanie

ATV Offroad Fury 2

NETWORK ADAPTOR

Przyznam szczerze, ze po szarpnięciu w MIDNIGHT CLUB 2 jakoś tek srednio dawałem tym quedom szansę na przykucie do ekranu. Odnalazł się stworzony jeszcze podczes zebawy w pojedynkę chłopek, zaraz potem gra wskoczyła w opcję online, kusząc klasycznym wyścigiem bądź trybem freestylowym, w którym głowna zabawa polega ne czesaniu trikulców. Hmm. Trochę bez sensu nabijać punkty będąc online, skoro podobnie pojeździć można sobie w singlu. To moze wyścig? Fajne, ale na piętnaście minut. Brakuje temu tytułowi powera, z trasy wieje nudą i ne plus jedynie zallczem czata, bo akurat natrafiłem w nim na naszego rodaka i wysłuchałem historii, ze w ATV OFFROAD FURY 2 fajnie się jezdzi, ale tylko po Hmm,



i-ERDYKT liczba graczy: 4

▲ fja...

▼ nuda
▼ mało trybów

NBA 2K3

Pierwsza koszykówka, w którą mozne szarpnąć na serwerech Xbox Live. Początkowo na samą myśl mocniej zabiło serce, niestety w prektyce okazało się, ze to idealny tytuł jeśli chcielbys się... nudzić. Przez dwa dni próbowałem znaleźć kogoś chętnego do rozegrania chociaz jednego, krótkiego meczu, zaglądając co perę godzin ne serwer i szukając ewentualnych gier. Nic. Zero Nul. Ostatecznie udało się umówić przy okazji pomykania w MOTO GP, ale przyznam szczerze, ze zabawa rozczerowuje - niemel bezustannie kosz za kosz. Najlepszym rozwiązaniem jest zgadać się po prostu na rozegranie spotkania ze znajomym, bo w innym przypadku denerwują - jeśli juz na kogoś trafimy - leszcze, ktorzy po dwóch minutach potrafią spauzować grę i zakonczyć spotkanie. Nie sądziłem, ze genialna w trybie dla pojedynczego Gracza NBA 2K3 tak cieniutko wypadnie w wersji online. Szkoda [shi]



i-ERDYKT liczba graczy: 4

▲ płynna rozgrywka

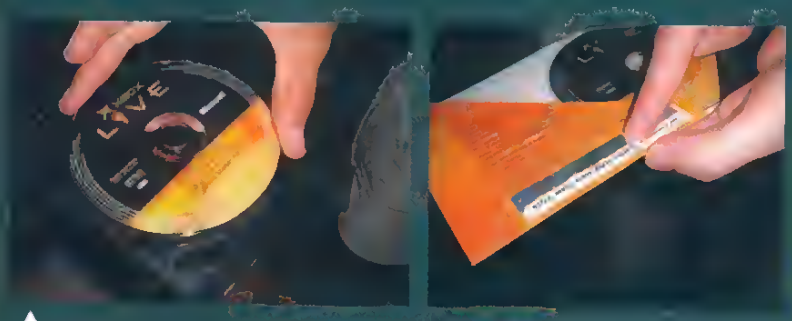
▼ brak opcji do zabawy



Konsola, Starter Kit, headset i kilka gier. Huh, jest wszystko.



Doprowadzamy połączenie z Internetem... W tej roli kabel sieciowy zakończony wkrętką RJ-45.



Płytka startowa, a po prawej pod zdrepką indywidualny kod subskrypcji.



W menu wybieramy teraz opcję Xbox Live!.

W SKRÓCIE

NETWORK ADAPTOR



Najpierw zdejmujemy ścienkę ukrywającą slot Expansion Bay.



Wkładamy NETWORK ADAPTOR a do niego końcówkę kabla sieciowego (RJ-45)...





Tym razem dostęp szerokopasmowy do Internetu zapewnia bezpośrednie połączenie z modemem ADSL



A sam modem to nic innego jak Neostrada.



W skład zestawu NETWORK ADAPTOR wchodzi karta sieciowe (w Europie nie będzie miała modemu, a zatem bez ODPOWIEDNIEJ "stałki" nie pogramy) oraz płyta startowa (do skonfigurowania połączenia).

REGION DVD

DVD NEWS

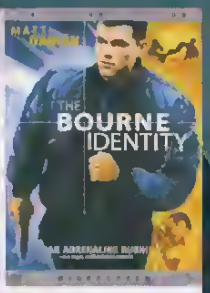
Zaczynamy od infor... związanej ze światem ... Oraz japońska wytwórnia filmowa Gaga Communications zakupiła niedawno prawa do ekranizacji rewelacyjnego "Devil May Cry". Ciężko powiedzieć, co z tego wyniknie, wprawdzie budżet tej produkcji ma wynieść 40 milionów "zielonych", ale japońscy aktorzy i japoński reżyser nienajlepiej wróżą sukcesowi tej ekranizacji na szerszym forum... Zobaczymy. Premiera dopiero na początku 2006 r. [myq]

Co ciekawe, niejaki pan Samuel Hadida, właściciel studia Davis Film, a przy okazji jeden z głównych udziałowców we wspomnianym Gaga Communications, ma też w swoim szpicle licencję na szerokoekranową wersję "Onimusha"! Czyżby koleżka skupował prawa do co ciekawszych gier z PS2? Budżet podobny (niecałe 50 baniczek), akcja w feudalnej Japonii pełnej samurajów i demonów... Hadida ma na swoim koncie produkcję takich tytułów, jak "Braterstwo Wilków" czy "Resident Evil", więc może będzie dało się oglądać... [myq]

Tymczasem Amerykanie jadą równo po ekranizacji wszystkich komiksów, jakie wpadną im w ręce (kiedy "Kapitan Żbik"?). Teraz wzięli się za "Deathlock". Główny bohater to oczywiście koleżka o tajnych mocach, tym razem potrafiący zmieniać się w robota, a wszystko przez tajemnicze, wojskowe eksperymenty. Ech... Obraz reżyseruje Lee Tamahori (człowiek odpowiedzialny za ostatniego Bonda), a mechanizm produkcyjny odpaliły studia Paramount i Marvel. [myq]

Jadąc komiksowym tropem - będzie trzeci "Blade". Tym razem za reżyserię ważnie się David S. Goyer, scenarzysta poprzednich dwóch części, w międzyczasie opracowując skrypt do najnowszego "Batmana". Tym razem historia ma krążić się wokół niebezpieczeństwa epidemii na skalę globalną, w wyniku której wszystkim ludziom grozi dominacja wampirów. . Drugi "Blade", jak wiadomo, zostawiał furtkę na następną część, nic zatem dziwnego, że taka powstaje. Snipes wprawdzie póki co nie potwierdził swojej obecności, ale też nie zaprzeczył. Przelew na jego konto już w drodze... [myq]

TOŻSAMOŚĆ BOURNE'A / BOURNE IDENTITY



dystrybucja: Universal
reżyseria: Doug Liman
występują: Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Brian Cox
dźwięk: Dolby Digital 5.1, DTS
gatunek: thriller szpiegowski
czas trwania: 118 min

...czyli krótki instruktaż "jak zabić napastnika długopisem". Muszę przyznać, że sceny walk pokazano tutaj naprawdę profesjonalnie. Są niezwykle techniczne - widać stabilność każdego bloku, impet ciosu, sposób założenia dźwigni. Nie ma kosmosów przeczących grawitacji (w sekwencjach pojedynków, bo np. swobodny lot przez siedem pięter na plecach jakiegoś bandziora to lekkie przegięcie), jest za to coś, co można by nazwać efektownym realizmem. Duże brawa dla udźwiękowienia (nie tylko w scenach mordobicia) - bardzo dobrze przygotowano stronę audio do obróbki wielokanałowej. Same fabuła stanowi odświeżoną wersję filmu z Redfordem, dość luźno trzymając się książkowej wersji Roberta Ludluma, a opowiada o człowieku pozbawionym pamięci, posiadającym za to kulę w brzuchu i tajemniczy numer skrytki w szwajcarskim banku. Dodatki opracowano ciekawie. Komentarz reżysera odsłania motywy, jakie kierowały nim podczas nagrania niektórych wątków powieści, wyjaśnia też trochę aspektów technicznych. Za to usunięte sceny i alternatywne (wizualnie, nie merytorycznie) zakończenie niespecjalnie podnoszą temperaturę. Zdecydowanie ciekawiej prezentuje się reportaż z produkcji, a także trailery innych (i o to chodzi!) filmów ("Hulk" i "Johnny English"). Na koniec zostaje opcja (DVD-ROM) kilku mini-gier z gatunku 'czy mógłbyś być szpiegiem?" oraz teledysk Moby ego. Nieźle. Dobry, jeśli odpuścić ciężar znakomitej książki, thriller szpiegowski. [myq]



Najciekawszy moment: walka zakończona wbiciem długopisu w pysk przeciwnika
Dodatki: komentarz reżysera, reportaż z planu, alternatywne zakończenie, sceny usunięte (+1 rozszerzona), teledysk Moby ego "Extreme Ways", zwiastuny "Hulk", "Johnny English", "Tożsamość Bourne'a", opcje DVD-ROM

8

WWW.STRACH / FEAR DOT COM



dystrybucja: [illegible]
reżyseria: [illegible]
występują: [illegible]
dźwięk: [illegible]
gatunek: horror
czas trwania: 97 min

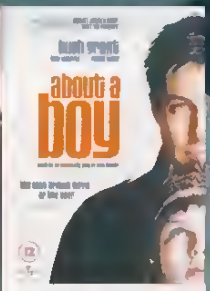
Mimo niewątpliwej odtwórczości tego obrazu, muszę przyznać, że urzekł mnie on swoim klimatem, ciężarem opowiedzianej historii. Przymknąłem więc oczy na pewne naciągnięcia scenariusza. Owszem, główną linię fabuły "pożyczono" z jednego z lepszych horrorów ostatnich czasów, czyli z "Kręgu", jednak film wzbogacono o sporo zupełnie innych wątków, do tego bawiąc się konwencjami wizualnymi. Mamy więc tytułową stronę internetową, ukazującą sadystyczne transmisje tortur, przy okazji uderzającą w oglądającego ciągiem chorych, wykręconych obrazów (jeszcze bardziej schizujące niż w "Kręgu"!). Po ich obejrzeniu człowiek ginie w przeciągu 48 godzin. Jest też zagadka bestialsko zakatowanej kobiety oraz psychopatycznego doktora lubującego się w zmuszaniu ludzi, aby prosili o własną śmierć. Na trop tajemniczych zabójstw wpadają nowojorski policjant (Stephen Dorf - "Blade") i tutejsza pani biolog (Natascha McElhone - "Ronin", "Solaris") - dość szybko zaczynając wyścig o własne życie. Atakowanie widza szybkimi ujęciami, motywy budujące grozę, nagłe uderzenia - to wszystko wyraźnie uwypukla naprawdę profesjonalnie przygotowana ścieżka audio. Duży plus. Jeśli chodzi o materiały dodatkowe, to polecam reportaż z planu, pokazujący kilka świetnie wystylizowanych lokacji. Natomiast w scenach niewykorzystanych widać pewien stopień kompresji, co wpływa nieco na ich dobór. Masz ochotę na cięższy, odpychający klimat, miejscami rodem z SILENT HILL? Nie przeszkadza Ci ksero z "Kręgu"? Lec do wypożyczalni. [myq]



Najciekawszy moment: to co dzieje się na końcu z psychopatycznym doktorem, taz to normalnie SILENT HILL!
Dodatki: komentarz producenta i reżysera, sceny niewykorzystane, reportaż z planu filmowego, filmografie, galeria zdjęć, zwiastuny

7

BYŁ SOBIE CHŁOPIEC / ABOUT A BOY



dystrybucja: Universal
reżyseria: C. Weitz, P. Weitz
występują: Hugh Grant, Toni Collette, Rachel Weisz, Nicholas Hoult
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia obyczajowa
czas trwania: 101 min

Hugh Grant ma wprawdzie ugruntowaną pozycję aktora i o kasę martwić się nie musi, niemniej wraz z owym ugruntowaniem dopadło go niebezpieczne zjawisko zaszufladkowania (romantyczne komedie). A ja zaangażowałbym go w obraz o seryjnym mordercy, wrzucił kilka tatuaży na szyję, ewentualnie pozwolił wcielić się w przesadnie eleganckiego, cynicznego handlarza bronią. Od razu zrobiłoby się ciekawiej. W "Był Sobie Chłopiec" wprawdzie trochę starano się odmienić jego image (choćby przez obcięcie włosów), niemniej charakter lekko nieporadnego, sympatycznego podrywacza jest tu jak najbardziej obecny. Z drugiej strony, nawet kilka razy rozbawił mnie scenariusz ukazujący zagranie dość wyluzowanego trzydziestolatka, który w życiu generalnie nie robi nic (ma duże konto) poza kombinowaniem, gdzie spotkać kolejne stadko kobiet i jak za jakiś czas wymienić je na nowe. Pewnego dnia postanawia uwodzić samotne matki, wymyślając sobie fikcyjnego synka. Film pod kątem możliwości DVD niespecjalnie rozpieszcza. Złożonych efektów dźwiękowych eksponujących subwoofer brak, nasycenie kolorów w normie, komentarz reżysera średnio porywa, a 10 usuniętych scen... No, akurat te może nie są złe, bo poszerzają lebiegę, tylko ze po prostu nie mogę liczyć na sekwencje podbijające adrenalinę hen wysoko. Za to reportaż o produkcji nawet wciąga, chyba przez dużą liczbę kadrów z planu i ciekawe wypowiedzi ekipy. Na dokładkę porcja muzyki i zwiastuny innych pozycji. W sumie można obejrzeć, szczególnie jak komus Grant na ekranie nie przeszkadza. [myq]



Najciekawszy moment: Monolog o fladze i wyjaśnienie, jak dobrze zagospodarować sobie czas
Dodatki: komentarze twórców filmu, sceny wycięte, reportaż o produkcji, trzy zwiastuny ("Johnny English", "The Guru", "Był Sobie Chłopiec"), wywiad z muzykiem Badly Drawn Boy, teledyski "Silent sigh" i "Something to talk about", opcje DVD-ROM

7

Piła



MYSZAQ: Czas na kolejny "Kącik DVD". Są zmiany. Agent Ścierka przygotował nowy podkład graficzny, dorzucił dodatkową stronę i najnowszego Jaguara pod mój garaż (eee, no właśnie - czekam na niego i czekam, chyba zły adres podałem!). Najwyższy czas na jakieś modernizacje. Przede wszystkim zmieści się nam teraz zdecydowanie więcej recenzji, dodatkowo upiększonych jakimiś kadrami z filmów. Będzia ciakawiej wizualnie, a do tego przegląd rynku z danego miesiąca zyska na aktualności. W końcu pojawiłe się możliwość recenzowanie większość ukazujących się edycji DVD, a nie odkładanie co niektórych na kolejny numer. (...) "Matrix: Reaktywacje" wylądował w Polsce, przy okazji zbierając ponad milionową widownię (ne stan obecny). Ładnie. Sam film można traktować różnie, z pewnością fabuła hie ma nawet połowy mocy części pierwszej, ale kilka momentów prezentuje się całkiem zjadliwie. Tylko czemu nagromadzenie drugoplanowych postaci przywodzi mi na myśl miszmasz rodem z MGS2? Za to scene z ciężarówkami i obłokami czarnego dymu naprawdę zapisała mi się w głowie jako mocne tąpnięcie. Dziwne trochę, że wstępny trailer "trójki" specjalnie nie powale - moze Wachowscy póki co nie chcieli odsłaniać mocnych kart? Oby! A swoją drogą, po kilku dialogach (głównie z "Architektem" i "Francuzem") i jednej scenie z Neo można dość fatwo wpaść na PRZYPUSZCZALNY charakter "Matrix: Rewolucje". Zobaczymy, jak to będzie. (...) Ostetnio miełem okazję porównać dokładnie system Dolby Digital 5.1 i DTS ES. Wnioski: w większości filmów różnice są słebo słyszalne, ale po odpaleniu próbek dźwiękowych ukierunkowanych na miksowanie wielokanałowe można spokojnie wyłapać wyraźniej zbudowaną przestrzenność na tym drugim zestawie. Je jednak póki co zaczekem ne system obsługujący głośniki zawieszone też na suficie, nad oglądającym (czujesz efekt przelatującego samolotu, albo np. człowieka spadającego z wiezowca?). To będzie poweri (...) OK., epadem, w sierpniu w kinach me wyskoczyć "Terminator 3 - Bunt Emeryta" (czy jakoś tak), a póki co możne obejrzeć "28 Dni Później". Sejonara!□

ŚMIERĆ NADEJDZIE JUTRO / DIE ANOTHER DAY

Jaki Bond jest - każdy widzi. Dawka efektownych akcji, bajkowych motywów, komiksowych dialogów i pięknych kobiet w tradycyjnej, wstrząśniętej, nie zmieszonej normie. Muszę przyznać, ze zaczyna się nieźle - scena pogoni poduszkowców po zaminowanym terenie ma dynamikę. James trafia do północnokoreańskiego więzienia, gdzie po kilkunastu miesiącach zostaje zwolniony w ramach wymiany za psychopetycznego porucznika Zao. Szelowie brytyjskiego wywiadu są jednak przekonani, ze pod wpływem tortur zdradził tajne informacje... Tak. Dylemat psychologiczny pierwszego kalibru. Dobrze chociaż, że edycję DVD rozszerzono do dwóch płyt, umieszczając sporo ciekawych materiałów. Chcesz obejrzeć popisy kaskaderow z różnych ujęć? Proszę bardzo. Masz ochotę wpaść do biura MI6, by dowiedzieć się kilku rzeczy na temat bazy technicznej 007? Prześledzić powstawanie kolejnych ujęć - od szkiców przez zdjęcia i obrobkę cyfrową? Sprawdzić, jak wypadły sceny baz elektów komputerowych? Znaleźć się na planie teledysku Madonny? Zapoznać się z opisem niewidzialnego Aston Martin? O komentarzu reżysera, czy filmie z planu zdjęciowego wspominać chyba nie muszę. Tradycyjnie więc nowy Bond został wydany zawodowo (mówię o wersji dwupłytowej) tradycyjnie akcje typu nocny surfing, czy lodowy pełac pozwalają dziwnie westchnąć. Niemniej ocena koncowa za edycję DVD leci w górę □ [myq]



Najciekawszy moment: niewidzialne auto i 'potykający się' a nie kolezka (najwyższy poziom infantylnosci osiągnięty!)

Dodatki: | DVD] komentarz tworcow MI6 ciekawostki, [2XDVD] reportaz z planu zdjęciowego, reportaz o realizacji kluczowych scen, sceny kaskaderskie z różnych ujec, materiały o efektach komputerowych, opis wyposazenia Bonda, galeria fotosow, zwiastuny filmu, teledysk Madonny, materiały o realizacji teledysku oraz o grze 007 NIGHTFIRE

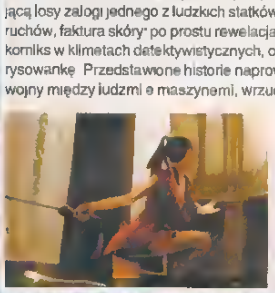
7



dystrybucja: Imperial
reżyseria: Lee Tamahori
występują: Pierce Brosnan, Halle Berry, Toby Stephens, Rosamund Pike, Rick Yune
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 134 min

ANIMATRIX / THE ANIMATRIX

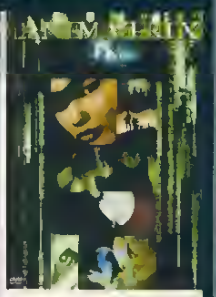
Powiem tak - o ile "Matrix: Reaktywacja" pod względem labuły okazał się nieszczególnie rozbudowany (ja tam kilka wątków sobie złożyłem...), uderzając za to kosmicznymi efektami, o tyle "Animatrix" odsłania zawartą w nim głębie merytoryczną. Te dziewięć krótkometrażowych animacji, inspirowanych swiatem braci Wachowskich, naprawdę świetnie go rozbudowuje, pokazując wiele alternatywnych wątków. Najbardziej rozpowszechniony "Ostatni Lot Ozyrysa" stanowi genialną animację komputerową, przedstawiającą losy załogi jednego z ludzkich statków - tego, który pierwszy nadal ostrzeżenie dla Zionu. Wykonanie materiału ubrań, płynność ruchów, faktura skóry: po prostu rewelacja! Reszta epizodów to już animacje rysowane: od mangi, przez bardziej realistyczną kreskę, komiks w klimatach detektywistycznych, obrazy o wydłużonych, smukłych pociągnięciach czy uproszczoną, wręcz dziecięca rysowankę. Przedstawione historie naprowadzają na rozwiązanie, które mogłyby pojawić się w trzecim "Matrixie", pokazują początki wojny między ludźmi a maszynami, wrzucając przy okazji wiele wątpliwości, czy wszystko toczy się tek, jak wierzą w to Morfeusz i Neo. Odcinek "Second Renaissance" ma potencjał dorównujący pierwszej części "Matrixa" i ja żądam jego fabularnej wersji! Edycja DVD cieszy dodatkowo materiałem o realiach anime, a także wprowadzeniem w motywy i tajniki powstanie tak intrygujących odcinków, jak "Second Renaissance", "World Record" czy "Ostatni Lot...". Gratka dla zainteresowanych □ [myq]



Najciekawszy moment: walka na miecze w pierwszym epizodzie (czerwone majeczki) i finał "Second Renaissance"

Dodatki: zdjęcia z produkcji, komentarze tworcow filmu "Historia i kultura anime", reportaze o wybranych epizodach

8



dystrybucja: Warner Bros. Poland
twórcy: bracia Wachowscy, A. Jones, S. Watanabe, P. Chung, M. Maeda, K. Monmoto, Y. Kawajiri
dźwięk: D Digital 5.1 D D EX
gatunek: animacja s-f
czas trwania: 90 minut

SMOOCHY / DEATH TO SMOOCHY

Miała być nietuzinkowa komedie prześmiewająca media. Miała być pełna świeżości, autoironiczna role dla Robina Williamsa. Miało być. Zacznijmy od dobrych stron, przy okazji robiąc trochę zamieszania, a mienowicie od materiałów dodatkowych. Zestaw improwizowanych gagów, jakie na planie zdjęciowym odstawia (głownie) Robin Williams, prezentuje się dość zabawnie, mieszami nawet lepiej niz właściwa fabuła. Rewia na lodzie z opcją podglądu pod różnymi kątami tez szczególnie ze producenci rzadko wykorzystują tę opcję. O dziwo nawet dokument z planu intryguje, głównie za sprawą wypowiedzi DeVito (reżyser/aktor) i Williamsa. Jedynie sceny wycięte proponuję sobie odpuścić (nuuude). A co pozytywnego można powiedzieć na temat samej historii Smoochy'ego? Niestety, niewiele. Robin Williams w roli klnącego na lewo i prawo oprycha, który straci ciepłą posadę pluszowej maskotki programu dla dzieci, prezentuje się zabawnie. Z kolei Edward Norton jako infantylny, tytułowy kolezka, który go z tej posady przypadkiem wygryzł - zdecydowanie nie. Po prostu irytuje widza. Nic dziwnego, ze ledwo się w filmie pojawia, a juz chcą go zabić. Wprowadzenie wątkow mefijnych podejrzanego agenta do spraw promocji (niezły DeVito) ożywie nieco całą historię, szkoda jednak, ze na moment. Przydałoby się scenariusz szerzej pociągnąć po tej linii. Tym oto sposobem "Smoochy" stał się przeciętną komedią, lekko udziwnioną, z zabawnym otwarciem i kilkoma innymi scenami. Nawet porządna wydanie DVD niespecjalnie pomaga. Są lepsze tytuły □ [myq]



Najciekawszy moment: Robin Williams probujący podpalic się benzyną, łańcuchy na chodniku (musiało boleć!)

Dodatki: reportaz o produkcji filmu, komentarze tworcow, sceny wycięte, galeria zdjęć, gagi z planu zdjęciowego, "Ice Show" z opcją zmiany kąta obserwacji, dodatek ukryty (Easter Egg)

6-



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Danny DeVito
występują: Robin Williams, Edward Norton, Danny DeVito, Catherine Keener
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia
czas trwania: 110 min

DVD NEWS

Spielberg ukończył wstępną wersję scenariusza do czwartego "Indiana Jones", o Ford definitywnie potwierdził swoją rolę w tej produkcji. Ciekawe, jak wyobraża sobie skakanie nad przepaściami i huśtanie się przy pomocy bata, wszak najemłodszy już nie jest. Ale skoro Stallone może grać Rocky'ego, a Schwarzenegger rozważa opcję dotyczące czwartej części "Terminatora" ("trójka" u nas już w sierpniu!)... Zdjęcia rozpoczną się latem 2004 - premiera zapowiedziano jest na połowę roku 2005. [myq]

A skoro jesteśmy przy Arnoldzie - szykuje się on do nowej wersji filmu "Świat Dzikiego Zachodu". Pierwowzór powstał w roku 1973 i przedstawiał futurystyczną wizję, gdzie kasę zbija się na wszelkiego rodzaju parkach tematycznych. W jednym z nich, symulującym westernowe klimaty, awaria komputera powoduje, że robaty udające bandytów zaczynają polować na ludzi... Odświeżoną wersje tej historii piszą już scenarzyści "T3"... Terminator w kapeluszu i kowbojkach?! Jakoś nie wierzę w tę produkcję. [myq]

Tymczasem najnowszy obraz Tarantino "Kill Bill" jest już finalnie montowany. Uma Thurman podobno tak wymiata tam samurajskim mieczem (kosmicznie wygląda w tym swoim żółtym dresie!), że akcja co chwilę przeładowane jest krwawymi scenami. W jednym z motywów wrzucono nawet czarno-biały filtr, aby w jakiś sposób stonować tryskającą na wszystkie strony juchę. Oglądając pierwsze trailery, muszę przyznać, że nawet mi się spodobało. Może być z tego niezła, miejscami specjalnie przesadzona jatka. Czekamy więc do października. [myq]

Darren Aronofsky (świetne "Pi" i mocny "Rekwiem dla snu"), po wycofaniu się Brada Pitta z jego najnowszego projektu, postanowił przenieść niezwykle popularną mangę "Lone Wolf and Cub" na duży ekran. Historia opowiada o losach samuraja, który podróżuje przez XVI-wieczną Japonię wraz ze swym trzyletnim synkiem, podejmując się zlecań jako płatny zabójca. Brzmi ciekawie, reżyser nietuzinkowy, więc radzę zapamiętać ten tytuł. Aronofsky kończy obecnie pisać skrypt. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:



POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

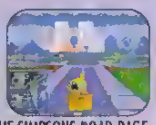
granie na małym ekranie!

Zauważyliście już pewnie, iż bieżąca odsłona "Kącika GBA" ma nieco Inną niż zazwyczaj formę. Jest to odpowiedź na zmiany, które, choć występujące od zawsze, dopiero teraz zaczęły w wyraźny sposób wpływać nie tylko na rynek gier ale i sposób myślenia. Swego rodzaju paradoksem jest fakt, że ludzie, którzy dotychczas uważali taką formę rozrywki za prymitywną, właśnie od najprostszych, lecz przez to najbardziej przystępnych - i dostępnych, choćby w postaci tanich, lecz zaawansowanych technicznie telefonów komórkowych, konsolek czy PDA - gier zaczynają swoją przygodę z cyfrową rozrywką. Jest to zresztą naturalna kolej rzeczy: telewizja jeszcze w latach 80. uważane za zupełnie nieprzydatne komputery czy nieznane wcześniej środki komunikacji też ne początku przerażały z czasem jednak życie bez nich okazało się wręcz niemożliwe. Przenośne gadżety, małe, mieszczące się w dłoni ekraniki, z początku mocno ograniczone (uproszczone do bólu pierwsze handhaldy), drogie i niepraktyczne (pierwsze komórki), dziś zaś powszechnie dostępne, łączące w sobie 1000 urządzań przestały wreszcie przerażać, wywoływać rake mózgu i przyczyniać się do zwiększonej śmiertelności noworodków, zintegrowały się ze to ze środowiskiem do tego stopnia, że nikogo nie dziwi już widok układającej komórkowego pasjansa babci czy poważnego biznesmene, szarpiącego na kieszonkowym ekreniku w SPLINTER CELL. O tym, że w przenośnych gadżetach tkwi ogromny potencjał, świadczy choćby fakt wypuszczenia przez Nokię N-Gage, czy zapowiedź PlayStation Portable. Urządzenia tego typu nie są zresztą nowoscią (vide wydajne, lecz niezwykle drogie PDA, na których emulatory maszyn arcade czy gry typu AGE OF EMPIRES, TOMB RAIDER bądź QUAKE nie są niczym szczególnym) - jednak dopiero teraz trafiają pod strzechy. Jako tacy sami Gracze jak Wy, nie widzimy powodu dla którego właśnie ta, mająca przed sobą przyszłość forme rozrywki miałaby być traktowana inaczej, niż klasyczne konsole. Zresztą, czy przy dzisiejszym tempie życia wizja pocinania w tramwaju w ściągniętego właśnie RAYMANa nie wydaje się bardziej realna, niż spotkanie przy konsoli i bezalkoholu, na które wielu z Was pozwolić sobie może tylko w wolne od pracy czy nauki weekendy. ?□ [kilu]

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



NATSUME przygotowuje zręcznościówkę bazującą na popularnym także i u nas serialu "Buffy Postrach Wampirów" (Buffy The Vampire Slayer). Gra łączyć będzie elementy platformówki i chodzonej mordobicia, a pojawi się w amerykańskich sklepach już w tym miesiącu, za sprawą THQ. [KILu]



Kolejnym tytułem, który THQ zamierza wypluć w czerwcu jest kieszonkowa wersja przypominającej CRAZY TAXI samochodówki, THE SIMPSONS ROAD RAGE. Gra ma oferować grafikę w mode 7, będzie jedna, za to wielkie miasto - Springfield, cztery tryby (Road Rage, zawierający konkretne zadania Mission Mode, jazda bez ograniczeń i Multiplayer) oraz 15 postaci ze świata Simpsonów. Przygotowaniem tytułu zajmuje się odpowiedzialny za VIRTUA TENNIS team ALTRON. [KILu]



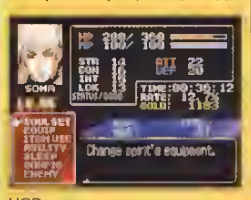
Wielkimi krokami zbliża się ekranizacja kolejnej, ostatniej już części trylogii Tolkiena. Z jej okazji AMAZE ENTERTAINMENT przygotowuje na GBA grę z tak lubianego, a zaniedbywanego na tej konsolce gatunku hack & slash. Autorzy obiecują, że nowego LOTR-a masz na będzie ukończyć na kilka różnych sposobów, uzależnionych od wybranej postaci (6 + 1 ukryta). Gra zawierać też będzie znany z DIABLO system zwiększających możliwości orężo runow, tryb Cooperative oraz możliwosc LINKowania z wersją na GCN. Premiera planowana jest na koniec listopada. [KILu]



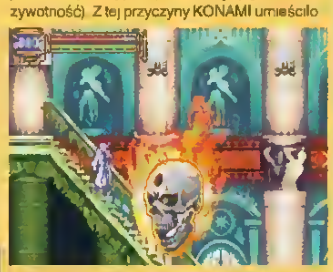
Przy okazji torgow TDK Mediactive przedstawiło swoje plony wydawnicze na najbliższe miesiące. Przygotowywana przez Pocket Studios The Haunted Mansion ma być zręcznościówką opartą na zbliżającym się filmie Disneya, z Eddym Murphym w roli głównej. Zadaniem Groźo, wcielającego się w bohaterke imieniem Yaz będzie uwolnienie 999 uwięzionych w nawiedzonym domu dusz, kluczem do sukcesu zas ma być rozwiązywanie zagadek. Gra korzystać będzie z nowego, stworzonego specjalnie na tą okazję engine'u 3D. Premiera planowana jest na czwarty kwartał 2003. Drugą propozycją jest również oparty na filmie Disney'o Piotes af the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, w którym wcielimy się w rolę zbuntowanego poszukiwacza skarbów i prawdy. Gra ma być prostą przygodówką z naciskiem położonym na elementy zręcznościowe, w tym walkę (nie zabraknie bitew na morzu!). PotC (gra, jak i film) ukaże się w USA już w tym miesiącu. Kolejnym tytułem TDK jest zapowiedziana na jesień Corvette (tytuł roboczy), trójwymiarowa (o jakze!) wyścigi pozwalające zasiąść za kierownicą jednego z 14 produkowanych na przestrzeni ostatniego 50-lecia modeli Shevrolete. Oprocz w/w gier TDK wyda też dwie zręcznościówki z zielonym ogrem w roli głównej: Shrek 'Reekin' Havoc oraz Shrek 2. Nie udostępniono niestety żadnych screenów. [KILu]

Castlevania Aria of Sorrow

Zapoczątkowana w 1986 roku seria KONAMI, dla wielu równie kultowa, co MEGA MAN czy FINAL FANTASY, na GBA przeżywa drugą młodość. ARIA OF SORROW to trzecia już część serii na GBA. Po niezłym, choć "ciemnym" i przygotowanym "na szybko" CIRCLE OF THE MOON, wydana rok później HARMONY OF DISSONANCE podniosła poprzeczkę tak wysoko, że przeskoczenie jej, a nawet dorównanie wydawać by się mogło niemożliwe. I rzeczywiście, o ile dwie wspomniane wcześniej gry dzieliła przepaść, tak ARIA OF SORROW jest nieco tylko zmodyfikowaną, ulepszoną wersją



HOD, co nie znaczy ze gorszą wręcz przeciwnie. Zacznijmy od początku. W 36 lat po pokonaniu Drakuli japoński student Soma Cruz udaje się z przyjaciółką do umieszczonej ne wzgórzu świątyni z zamiarem obejrzenie pierwszego w XXI wieku zaćmienia słońca. Traci jednak świadomość, a gdy się budzi - spostrzega ze razem z towarzyszką znajduje się w innej rzeczywistości, w uwięzionym w zaćmieniu zamku. System gry nie uległ zmianie, nowa CASTLEVANIA wciąż jest zręcznościówką z elementami RPG, w której eksplorując kolejne zaprojektowane z wyczuciem lokacje, zdobywamy nowe bronie, wyposazenie czy punkty doświadczenia. Nowością jest natomiast system dusz, które, pojawiając się po pokonaniu przypadkowego przeciwnika, pozwalają bohaterowi na korzystanie z niedostępnych w inny sposób zdolności, jak możliwość szybowania, pływanie czy łapania się krawędzi platformy. Jako ze dusze, których w całej grze jest ok. 100, pojawiają się losowo, zdobycie ich wszystkich nie jest rzeczą łatwą (co z pewnością wpływa na żywotność). Z tej przyczyny KONAMI umieściło

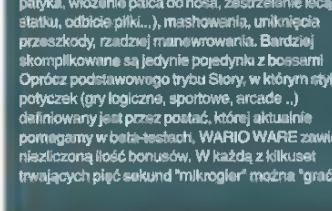


w swym dziele opcję Trade, umożliwiającą wymienę dusz między Graczami (LINK). Nowe elementy sprawiają, iż gra przypomina momentami METROIDa, jest jednak bardziej natychmiastowa, a przy tym nie pozbawiona głębi. Doskonała (już nie tak szara i ciemna jak w przypadku COTM) grafika, budująca atmosferę muzyka, wciągająca fabuła i niesamowita wręcz grywalność pozwalają zaliczyć nową CASTLEVANIĘ do ścisłej czołówki gier na GBA.□ [kilu]



Wario ware, inc. MEGA MICROGAMES!

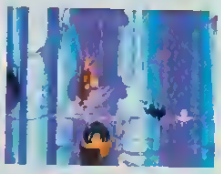
Wydawać by się mogło, że w dzisiejszych czasach wymyślenie nowatorskiej, oryginalnej gry przestało być możliwe - wyższe SI, interakcje z otoczeniem, mieszanie gatunków... Te elementy również się zmieniają, ciężko jednak określić te zmiany mianem rewolucyjnych. Czy więc stworzenie gry nowatorskiej przy użyciu doskonale znanych środków jest możliwe? NINTENDO po raz kolejny udowadnia, że tak. Przepis jest prosty: wrzucić do kotła charakterystyczne elementy z kilkuset popularnych gier, wymieszać, przyprawić fabułą i wydać w postaci produktu od początku promowanego jako hit. Taki właśnie jest WARIO WARE - prosty, natychmiastowy, grywalny, przepełniony humorem, ale i skłaniający do refleksji. Lecz czym właściwie jest WW? Mówiąc najprościej, serią następujących jedna po drugiej mini-gier, przeniesionych żywcem z automatów i konsol z początku lat 80., od motywów z tak znanych tytułów jak ZELDA, MARIO BROS., F-ZERO, DUCK HUNT, METROID czy DR. WARIO, po zupełnie nie kojarzone już dziś produkcje. Wszystkie łączy jedna cecha: są uproszczone do granic możliwości, każda trwa po kilka sekund (czym dalej, tym gry zmieniają się szybciej) i zazwyczaj sprowadza się do naciśnięcia przycisku w odpowiednim momencie (złapanie spadającego patyka, włożenie palca do nosa, zestrzelenie lecącego statku, odbicie piłki...), mashowania, uniknięcia przeszkody, rzadziej manewrowania. Bardziej skomplikowane są jedynie pojedynki z bossami. Oprócz podstawowego trybu Story, w którym styl potyczek (gry logiczne, sportowe, arcade...) definiowany jest przez postać, której aktualnie pomagamy w beta-testach, WARIO WARE zawiera niezliczoną ilość bonusów. W każdą z kilkuset trwających pięć sekund "mikrogier" można "grać" bez



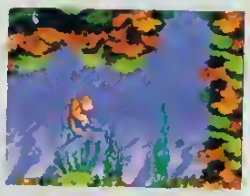
DONKEY KONG COUNTRY

"Donkey Kong Country" to jedna z najlepszych platformówek na SNES-a (Ś najlepsza.). Gra zdobyła rozgłos nie tylko ze względu na dopracowaną, korzystającą z prerenderowanych elementów grafikę (technika ACM), ale przede wszystkim niesamowitą grywalność, cechę charakterystyczną większości produktów angielskiego teamu RARE. Gry z tej serii ukazywały się na GB nie raz - najpierw przy okazji premiery SNES-owego pierwowzoru, następnie jako remake na GBC. Mimo że mocno poobcinane, zawsze przyjmowane były niezwykle ciepło, gdyż zawierały wszystkie najlepsze cechy oryginału. Tym razem, dla odmiany, do czynienia mamy z bardzo dokładną, dopracowaną konwersją DONKEY KONG COUNTRY jest mikturą infantylnego, typowego dla produktów NINTENDO klimatu, niezłej, choć mimo wszystko nieco słabszej niż na SNES-ie oprawy i całego worka oryginalnych, nawet biorąc pod uwagę dzisiejsze standardy pomysłów. Zróżnicowane, świetnie zaprojektowane i pełne sekretów plansze zwiedzamy jako jedna z dwóch postaci - zwinny Diddy lub wolny, lecz silny Donkey Kong. Dodatkowo, część leveli pozwala nam wcielić się w zwierzątka (żaba, ryba-piła,





nosorożec...), czy zasiąść za sterami kopalnianego wozka. Nie są to może elementy wpływające w znaczny sposób na grywalność, jednak z pewnością stanowią miłe urozmaicenie, podobnie jak bonusowe plansze - "czasówki" czy mini-gierki (łapanie ryb, uproszczona wersja DANCE DANCE REVOLUTION), które sprawiają, że do gry chce się wracać także po jej ukończeniu (co jest o tyle istotne, że zwykle przejście wszystkich leveli bez szukania sekretów, to zajęcie na zaledwie 4 - 5 godzin. Przy okazji warto tu wspomnieć o możliwości zapisania stanu gry przy każdym Checkpoincie, nie tylko po ukończeniu levelu). Niestety DONKEY KONG choć wciąż świetny, zestarzał się w stopniu znacznie bardziej zauważalnym, niż wydany niedawno YOSHI iSLAND i inne ponadczasowe platformówki NINTENDO. Gra wciąż bawi, jednak w nieco inny niż 9 lat temu sposób, z pewnością już tak nie zachwyca, a i zaskoczyć nie bardzo ma czym. W takich konwersjach chodzi jednak o coś zupełnie innego, dlatego zanim zjedzą mnie fani tej sprzedanej w kilku milionach egzemplarzy platformówki, powiem tylko - polecam.) □ [kilu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** RARE PLATFORMÓWKA

7 7 9 **8**

udany port kultowej gry | krótka, już tak nie zachwyca | 1-2 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

Golden Sun

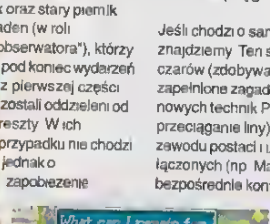
THE LOST AGE



Kto ukończył pierwszego GOLDEN SUN, ten pewnie domyśleł się, że wypuszczenia na rynek drugiej części było tylko kwestią czasu. Z czterech magicznych latarni, trzymających na uwięzi prastarą moc Alchemy, odszukane zostały zaledwie dwie, a drużyna złożona z młodych adeptów sztuki Psynergy zwiedziła dopiero główny kontynent świata gry. Tym razem jednak to nie Isaak, Geret, Ivan i Mia będą głównymi bohaterami, choć oczywiście pojawią się ponownie (dlatego też istnieje opcja transferu danych z Save'a z pierwszego GS), lecz Felix (teraz on robi za głównego herosa), jego siostra Jenna, młoda adeptka Sheba, tajemniczy Alex oraz stary piernik Kraden (w roli "obserwatora"), który pod koniec wydarzeń z pierwszej części zostali oddzieleni od reszty. W ich przypadku nie chodzi jednak o zapobieżenie uruchomienia pozostałych Lighthouses, lecz o coś wręcz przeciwnego, choć w innym celu niż ten, który przyświecał głównym adwersarzom poprzedniego epizodu. Wraz z nowymi postaciami przychodzą również nowe tereny do eksploracji, wreszcie poznamy wszystkie zakamarki świata Golden Sun i cała przygoda wreszcie ulegnie zakończeniu.



Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to zmian tu wielu nie znajdziemy. Ten sam system walki, rozwoju postaci oraz czarów (zdobywanie i "ekwipowanie" Djinnów), takie same, zapełnione zagadkami labirynty, dochodzi jedynie parę nowych technik Psynergy i związanych z nimi puzzli (np. przeciąganie liny), oraz karty umożliwiające zmianę zawodu postaci i umiejętność przyzywania summonów łączonych (np. Mars + Venus). Zresztą, jest to przecież bezpośrednia kontynuacja, a nie nowa gra i chociaż postacie musimy szkolić od początku, to jednak nie można tego nazwać nawet sequelem. No właśnie - z tego też powodu nie polecam przechodzenia tej gry przed ukończeniem pierwszej części i to bynajmniej nie ze względu na możliwość transferu danych, tylko dlatego, że byłoby to jak czytanie trylogii od drugiego tomu. No, z tą trylogią to trochę przesadziłem, chociaż wszystko na to wskazuje, że na drugiej części cykl ten się nie zakończy. Jeśli zaś chodzi o ocenę końcową, to ową "ósemkę" wystawiłem tylko z tego powodu, który przed chwilą wymieniłem, gdyż sama gra jako całość (obie części) zasługuje na ocenę znacznie wyższą (przynajmniej "9"). Po szczegóły odsyłam do recenzji poprzedniej części (PE#55) □ [star]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** GAMELOT RPG

9 7 8 **8**

oprawa, system | brak "elementu zaskoczenia" z cz.1 | 1-2 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

ograniczeń, każda posiada też własną tabelę rekordów. W dalszej części zabawy dochodzą nieco bardziej złożone gierki i proste, lecz niezwykle rozbudowane multiplayerówki, w których na jednej konsolce grają w tym samym czasie dwie osoby. Prosta grafika, w swoisty, inwencyjny sposób zmiksowana muzyka (to trzeba usłyszeć!), a nade wszystko natychmiastowość i wynikająca z niej grywalność sprawiają, że obok WARIO WARE nie sposób przejść obojętnie. □ [kilu]









ludzie listy piszą

"Kupiłem ostatnio GAME BOYa POCKET. Wiem że dziwne jest kupowanie "starego" POCKETa, skoro jest już GBA i GBA SP, ale na tamte nie mam kasy. (..) I> Słyszałem że do GBP można dokupić kamerkę. Proszę, napisz ile ona kosztuje, gdzie można ją kupić i z jakimi modelami POCKETa współpracuje? 2> Czy można kupić nową obudowę i gdzie? 3> Jakie są najfajniejsze gry na GBP? 4> Czy są jakieś warte uwagi akcesoria do GBP i ile kosztują? [...]" Strusic, Sosonawiec

Mimo że Pocket został wycofany z produkcji wieki temu, a rynkiem od dwóch lat rządzi jego następca, wciąż warta zainteresować się tą konsolką. Maszynka ta jest w chwili obecnej bardzo tania, a gry na nią w niczym (może oprócz oprawy) nie ustępują nowym produkcjom, często wręcz wyprzedzają je wynikającą z prostoty grywalnością. (..) ad 1> Kamerka wypuszczona została na przełomie 98/99 r. i współpracuje z każdym z modeli Game Boya, łącznie z SP. Urządzonka jest czarna biała (cztery odcienie szarości), posiada pomięć umożliwiającą zapisanie do 30 klatek, pozwala na manipulację obrazem (negatyw, lustro..) i obróbkę zdjęć w prostym programie graficznym. Zawiera też trzy proste mini-gierki, syntezator muzyczny i ukryte galerie. Koszt - poniżej 100 zł na Allegro, nieco więcej zapłacić trzeba za drukarkę. Tę ostatnią możesz sobie odpuścić, kamerkę łykaj jednak przy pierwszej okazji - to jeden z najciekawszych gadżetów do Game Boya. (..) ad 2> Zakup nowej obudowy będzie w naszym kraju trudny, zaś ściąganie jej z Azji - nieopłacalne. Najlepiej po prostu zwrócić uwagę na stan konsolki przy jej zakupie. (..) ad 3> Wyliczać mógłbym bez końca, jest jednak kilka gier, które darzę szczególnym sentymentem. Należą do nich wszystkie części Super Mario, Warioland, seria Donkey Kong Country, Megaman 3, niesmiertelne Tetris i Dr Mario, Game & Watch Gallery, Zelda: Link's Awakening (uwaga na wersję językową!), Kirby's Dreamland i Star Stacker, Metroid 2, Castlevania, Final Fantasy Legends / Adventure, klasyczne już Pokemony... na starego GB wyszło około tysiąca gier, najlepiej więc skorzystać z internetowych rankingów lub pobawić się emulatorem (np. Visual Boy). (...) ad 4> Do komórek i drukarek już wspomniałem, oprócz tego notknąć się można na przeróżne lupy, lampki, zestawy zasilające z ciekawszych akcesoriów na uwagę zasługuje jedynie radio FM, podłączany do gniazda słuchawkowego "wibriotar", GameShark pozwalający na korzystanie z kodów oraz naznego rodzaju "backup device", czyli kartridże z pamięcią flash (najbardziej znany to PC Linker), pozwalające na zabienie własnych składanek gier. [kilu]

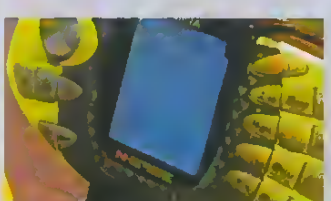
[...] Ludzie, pomóżcie, do tej pory wystarczał mi GBC, chciałem już kupić GBA z Afterburnerem, o tu nagle NINTENDO wypuściła SP. Mówcie, co z tym fantem zrobić, obie konsolki mają swoje zalety, a ja nie wiem którą wybrać. Help!!! [..]" Lasek, Kraków

Nie jesteś pierwszym, który zwraca się do nas z podobnym dylematem. Używam obu konsol od czasu ich premiery, ciężko mi jednak być obiektywnym, gdyż GBA SP mnie... urzekł! O ile z początku podchodziłem do tej konsolki z pewną rezerwą, tak po ponad miesiącu grania nie tylko się do niej przekonałem, ale i uważam ją za lepszą od GBA. Po pierwsze - ergonomia. Fakt, w pierwszej chwili nowy GBA może wydawać się zbyt płaski (w teście wspomniałem zresztą o przyzwyczajeniu), w przeciwieństwie do poprzednika nie wywołuje jednak zmęczenia dłoni, szczególnie gdy gramy w nietypowej pozycji (np. leżąc). Jest dobrze... jest lepiej. Druga rzecz, ekranik GBA bez podświetlenia odpada w przedbiegach, ale i wersja z AB okazuje się gorsza niż SP, głównie ze względu na nieco bledszy (choć jaśniejszy) obraz. Ogromnym plusem jest szybka się ładujący, pozbawiony efektu pamięciowego akumulatorek, pozwalający na dłuższą zabawę niż GBA z Afterburnerem, nawet gdy w przypadku tego ostatniego używamy markowych baterii (o akumulatorkach nie mówiąc - niższe napięcie w ich przypadku sprawia, że "wysiadają" zazwyczaj już po kilkudziesięciu minutach gry). Czy jest coś, co w nowym GBA mi przeszkadza? Niestety tak, nie jest to jednak brak gniazda na słuchawki, lecz... obudowa. Konsolka wykonana jest z mało trwałego tworzywa pokrytego jeszcze bardziej delikatną folią, co sprawia, że zwykłe przesunięcie urządzenia po nierównej powierzchni może skończyć się rysami. Pod tym względem GBA jest więc... nie, wcale nie jest lepszy. Pomiętaj o niezabezpieczonym ekraniku. Dla mnie decyzja jest oczywista, a Ty wybierz konsolkę, której wygląd bardziej Ci odpowiada. Koszt obrew poziomu są porównywalne (GBA + AB + akumulatorek i zasilacz). [kilu]



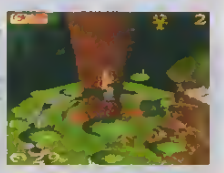
16 maja zakończyła się kolejna edycja największej imprezy poświęconej grom komputerowym, odbywającej się w Los Angeles, Electronic Entertainment Expo 2003. Wydawać by się mogło, że w branży od jakiegoś czasu panuje regres, a na rynku konsol już dawno nie wydarzyło się nic, co można by nazwać rewolucją. I rzeczywiście, dużo część zaprezentowanych na targach gier to nic nie wnoszące, powielające utarte schematy kontynuacje.

W poprzednim numerze wspominaliśmy już o rewelacji ogłoszonej przez SONY, która to firma jesienią 2004 roku, w 10 lat po japońskiej premierze PlayStation, zamierza zasypać rynek 10 milionami egzemplarzy PlayStation Portable - systemem, który w założeniach wypełnić ma lukę na rynku urządzeń przenośnych. I rzeczywiście, biorąc pod uwagę możliwości współczesnej techniki zaskakuje fakt, iż przestarzały już system o bardzo ograniczonych możliwościach nie tylko jest najlepiej sprzedającą się konsolą, ale też no dobrą sprawę nie ma konkurencji. Problem stanowią jednak nie tyle ograniczenia techniczne, co same gry, o no tym polu z NINTENOO konkurować nie sposób. Chyba że mowa o takiej firmie jak SONY, mającej doświadczenie zarówno w produkcji urządzeń przenośnych (walkmony, discmony, telefony komarkowe, palmtopy z serii Clie, notebooki Vaio...), jak i na rynku gier. Przy takim doświadczeniu ciężka sobie wyobrazić, by projekt poniósł klęskę, niektórzy oczekują wręcz rewolucji na miarę pierwszego PlayStation. I nie ma w tym wiele przesady: nowy system, wyposażony w zbudowany w technologii 90ns (niski pobor prądu) układ graficzny zdolny do generowania grafiki trójwymiarowej złożonej z wielokątów i (nowość) krzywych NURBS oraz dekodowania MPEG4 (korzysto z niego OivX), panoramiczny wyswietlacz o wysokiej rozdzielczości (480x272) i korzystający z energooszczędnego, taniego w produkcji medium pamięci, jakim są opracowane specjalne z myślą o PSP dyski UMO (60mm średnicy, pojemność 1,8 GB, całość zamknięta w ochronnej kasetce) doskonale wypełni powiększającą się w miarę staczenia się GBA lukę, a co za tym idzie - nie będzie bezpośrednią konkurencją ani dla produktu NINTENOO, ani dla palmtopow czy telefonow komorkowych kolejnej generacji. Urządzenie, określane przez producenta "walkmanem XXI wieku" wyposażone ma być w akumulator litowo-jonowy, złącze USB2.0 i slot na karty Memory Stick, mimo to cena utrzymana ma być no rozsądnym poziomie, gdyż urządzenie, podobnie jak walkman, przeznaczone ma być dla masowego odbiorcy - w przeciwnym razie nie podbiłaby rynku, a takie własnie plany ma SONY. Być może własnie dlatego urządzenie takie ukazuje się dopiero teraz, gdy koszto produkcji matryc LCO czy napędow optycznych spadły do rozsądnego poziomu. Jesienią twórcom gier dostarczone zostaną zestawy developerskie, jeszcze w tym roku możemy się więc spodziewać wczesnych materiałów z pierwszych gier.



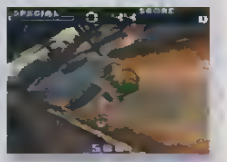
Na rynku przenosnych systemow "growych" coraz większe znoczenie zaczynają miec nowoczesne telefony komarkowe. Ozięki technologii Java, posiadacze tych urządzeń cieszyć mogą się konwersjami tak popularnych pozycji, jak RAYMAN 3 czy SPLINTER CELL, które ta gry do złudzenio przypominają produkty dostępne no GBC, a już niedługo będą mogły zagrazić i GBA. Nokia uznała jednak, że to za mało, w efekcie czego powstała N-GAGE - telefan komarkowy, tuner FM, odtwarzacz MP3, organizer, ale przede wszystkim multimedialna, przenosna konsola nowej generacji. Na targach ujowniono w końcu datę premiery i cenę urządzenia. Konsola trafi do sprzedazy 7 pożdziernika 2003 (Europa) i kosztowac będzie 299 Euro. Tak wysoka cena umotywowona jest tym, że Nokia nie zamierza dopłacac do urządzenia, co jest codziennością na rynku konsol stacjonarnych. Ale jak w takim razie usprawiedliwic cenę gier, wahającą się między 30 a 40 Euro? N gogo to przecież tylko nowoczesny telefan (w dodatku z nietypowym, pionowym ekranem o niskiej rozdzielczości), nie prawdziwa konsola... Wracmy jednak do rzeczy przyjemniejszych - na starcie dostępnych będzie 10 rozprowadzonych no kartach MMC tytułów, do świąt liczba ta wzrośnie do ok. 20. ACTIVISION, SEGA, THQ, UBI SOFT, EIDOS i TAITO przygotowują konwersje tak znanych gier, jak TOMB RAIDER, TONY HAWK'S PRO SKATER, RAYMAN 3, PANDEMONIUM, SPLINTER CELL, MOTO GP, VIRTUA TENNIS czy REO FACTION. Część z nich dostępna była w wersji grywalnej na targach. Mimo wszystko w tej chwili jest już niemal pewne, iż N Gage nie będzie konkurencją dla GBA, nie ma też raczej szansy na zdominowanie choc części rynku.

Pondemanium



Stworzony przez CRYSTAL DYNAMICS platformer 2,50 no konsolce Nokii prezentuje się co prowda nieco gorzej, niż pierwowzor, nadrabia jednak z nowiązką płynnością i grywalnością. Definitywnie jeden z najlepszych zaprezentowanych tytułow.

Tony Howk's Pro Skater



O tym, ze N Gage jest systemem wydajnym, wiadomo nie od dziś, jednak dopiero ta gra pokazuje, jak silnym procesorem dysponuje zabawko Nokii. THPS prezentuje się identycznie, jak na PlayStation, i ca ważne działo rownie płynnie.

Tomb Raider



Gra mająca pokazać możliwosci N-Gage nie jest co prowda tak płynna, jak THPS czy PANOEMONIUM, zachwyca jednak grafiką i rozbudowaniem niespotykanym dotychczos w grach na przenośne systemy. Oodatkowo, wersja no aparat Nokii zawierac będzie trzy nowe, przygotowane specjalnie na tę okazję levele.

Red Factian



Prezentowano no torgach wersja była wczesną "alfą" (tnąca animacja, wiele brakow), dlatego ciężko napisac no jej temat cos konkretnego. wiadoma, ze nie będzie to konwersja. Widoć jednak po niej, że ze względu na nietypowo ułazany, moły ekranik N-Gage średnia sprawdzi się w grach FPP.

Sonic, Super Mankey Ball



W abu przypadkach do czynienia mamy z bezpośrednimi konwersjami z GBA. Niestety, w Sonicu wąski ekran utrudnia zabawę.

Super Space Invaders

Remake hitu sprzed lat niczym nie zoskakuje.

Puzle Bobble VS

Znana wszystkim zręcznościowka od TAITO olerowac będzie możliwosc gry on-line.

GAME BOY ADVANCE

Zostanowa pewnego rodzoju niedyspazycja GBA, ktoro to konsolka nie było na własnie zakończonych targach widoczno tak, jak podczas poprzedniej edycji imprezy. Oznwne, zwazywszy ze to włosnie Advance, a od kilku miesięcy także GBA SP pczynosi NINTENDO największe zyski. Wszyscy planujący zokup kieszonkowej zabawki NINTENOO nie powinni się jednak martwic, gdyż mimo ze prezentowanych gier nie było tak wiele, jak przed rokiem, to wśród pokazonych tytułow znolazła się kilkanoscie perełek, z których kozdo może akozać się pretekstem do wydania tych kilkuset zł. Zocznijmy od początku.

Największym staiskiem pochwalić mogło się oczywiście NINTENOO. Okazuje się, ze oprócz konwertowania klasycznych tytułów, firmę tę wciąż stac no przygotowanie zupełnie nowych produkcji, czego najlepszym przykładem jest dostępny już WARIO WARE, o także zaprezentowane po raz pierwszy METROID ZERO MISSION, MARIO AND LUIGI, THE SIMS czy MARIO AND DONKEY KONG. No staiskach firmy prezentowano także długo oczekiwane FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE, ADVANCE WARS 2, zrpegi FIRE EMBLEM i SWORD OF MANA, fliper z pokemonami - POKEMON PINBALL, kolejną część przygod chomikow - HAMTARO: RAINBOW RESCUE, SUPER MARIO ADVANCE 4 oraz nowe korty do e-Readera, tym razem z gromi z kansolek "Game & Watch". W obliczu niższego od oczekiwanego zainteresowania GameCube'em, firma ze wszystkich sił promuje możliwosc LINKowania tej konsoli z GBA. No torgach zaprezentowana specjalną wersję LEGENO OF ZELOA: THE FOUR SWORDS dla GCN, w której Gracze współpracują ze sobą grając na podpiętych do "kostki" Advance'ach, co eliminuje koniecznasć posiadania czterech sztuk kartridży, wymusza jednak zakup GameCube'a. Inną grą korzystającą z możliwosci LINKowania abu konsol była specjalna wersja PAC-MANa, w której grający na GBA wcielają się w duchy i dysponując ograniczonym polem widzenia starają się złapać Pac-Mana, kontrolowanego przez osobę grającą no GBA. Z kabla GCN GBA korzystac będzie także kieszonkowa wersja THE SIMS i inne tytuły od EA, a także multiplayerowa THE LEGENO OF ZELOA: TETRA'S TRACKERS. Ciekawostką był prezentowany przez somego Miyomoto Stage - OEBUT, gra (choc bardziej pasowałaby tu słowo: edytor) z gatunku "Talent Maker", pozwalająca na ingerencję w cyfrowy swiat, przywodzący na myśl wirtualne zoo. Zabawę uatrakcyjnia dołączona do zestawu, podłączana do GBA kamerka (rozwinięcie prezentowanego w zeszłym roku Game Eye).



Super Mario Advance 4



Wbrew oczekiwaniom kolejna część jednej z najlepszych platformowek no GBA nie będzie kieszonkową wersją MARIO64, lecz partem doskonale znanego "Super Mario Bros. 3", wydanego pierwotnie na NES-a, a następnie przeniesionego na Super Nintendo jako część kompilacji "Super Mario All-Stars". Wersja na GBA tradycyjnie już zawierac ma klasyczną mini grę Mario Bros., dodatkowo korzystac będzie z możliwości oferowanych przez e-Readera. Premiera: 22 września.

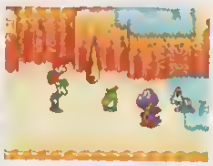
Mario & Dankey Kang



Jeden z utrzymywanych w tajemnicy projektow NINTENOO. Gra, zademanstrowana po raz pierwszy na konferencji prasowej firmy, jest remake'iem klasycznego "Oonkey Konga", wydanego ponad 20 lat temu na automaty arcade, a następnie NES-a i GB. Nojnowsza

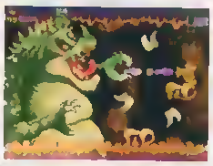
odstano zawiero jednok wiele zmian. plonsze są znacznie bardziej rozbudowane, a nasz bohater, dysponujący nowymi ruchami (np możliwosc podnoszenia obiektów) nie ratuje juz więzionej przez goryla księżniczki Peach, lecz zbiera porwane przez rozzłoszczonego Donkey Konga zobawki Znalezienie wszystkich figurek no danej planszy premiowane jest bonusową mini-grą Szczegoły dotyczące premiery gry nie są znane

Maria and Luigi



I kolejna niespodzianka NINTENOO MARIO & LUIGI to action-RPG z wielkimi zapożyczeniami z "Paper Maria" i jednoczesnie nieoficjalny eostepca SNES owego "Super Mario RPG" Fabuła, jak to w groch NINTENOO bywa, nie należy do skomplikowaeych mieznana siła ukradła księżniczce Peach . głos, zastępując ga eksplozjami, która niszczą zamek Maria i Luigi zawierają więc tymczosowy układ z planującym własnie porwanie Bowserem i razem prabują przywrocic paczqdek. W zaprezentowanej wersji czucał się w oczy ciekawie rozwiązany problem kantrali postaci W grze paruszamy się jednoczesnie postociami abu braci, jedynie tokie czynnosci jak skak kozdy z bahoterów wykonuje niezależnie od drugiego Dzięki temu razgrywka nabiera głębi, a eksplaracja plonsz, rozwiązywanie zagodek rzy walka wymaga zupełnie innego, nietypowega podejscio. Elementem przeniesianym bezpasredeio z "Paper Maria" są walki, razgrywane w turach, lecz z mozliwoscią wyprowadzania atakow w czasie rzeczywistym (wymagany odpowiedni timing) Ze względu na oryginalnosc i klimat wyjęty bezposrednia ze świata NINTENOO (charakterystyczni przeciwnicy, scenerie, matywy i muzyka) gra była z pewnoscią jedną z najciekawszych propozycji dla GBA na targach Datę premiery wstępnie ustalono na czwarty kwartał 2003, w Europie ukaze się nie wczesniej niz zo rok.

Metraid: Zera Missian



Proce nad kolejną częscią jednej z najlepszych gier na GBA trwają w najlepsze, czega najlepszym dowodem były materiały zaprezentowaee no targach No ich podstawie można przypuszczac, iż gra będzie prequelem da "Metraid Fusion", remake'iem pierwszega, wydanega na NES a "Metroida", z adpowiednia podrasowaną (lepszą niz w MF!) oprawą Na pokazanym filmiku rozpoznac można była niektore lokacje i przeciwnikow z 8-bitowega pierwowzoru, pojawiły się tez jednak zupełnie nawe elementy, jak nieznane wczesniej levele, bronie i ruchy, z ktorych część Samus paznała dopiera w "Super Metraid" NINTENOO nie ujawniło zadnych konkretnych informacji na temat samej gry

Hamtara· Rainbaw Rescue



Kolejna częsc znanej z GBC przygodówki/RPG z chomikami w roli głównej Tym razem celem zabawy jest daprawadzenie da paczqdku fabryki produkującej tęcze Aby tego dokonac młody Gracz trady rynie już będzie musiał zmierzyc się z serią zadae, famigłowek i mini-gier Gra pozwoli wcielic się nie tylka w Namtara, ale i jedeega z jego przyjaciał, zawierac tez będzie tryb Multiplayer Premiera w USA juz 27 czerwca.

Pakeman Pinball: Ruby & Sapphire



Pakemonowy fliper z matywami z wydanej niedawno gry Gra zawierac będzie dwa stoły i ok 20D pokemanow da złopania, a takze bonusawe tryby i... apcję wibracji, dostępną dla posiadaczy GB Playera POKEMDN PINBALL trafi da sklepów 26 sierpnia

Advance Wars 2. Black Hale Rising



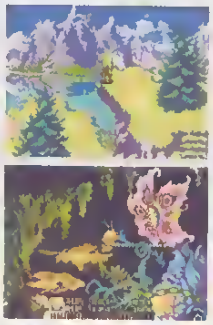
Sequel daskonałej strategii nie rożni się zbytnio od pierwowzoru. Oodana klimotyczne cut-scenki, nawe teamy i jednostki, adkurzona daskonale znane tryby i mieca przyspieszano razgrywkę, paza tym to stary, dobry ADVANCE WARS Premiera w USA jeszcze w tym miesiącu

Fire Emblem. The Sward af Fire



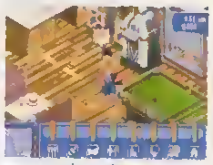
Kalejno częsc daskonałej, dostępnej da tej pory wyłącznie w Japonii strategii RPG w klimatach fantasy, przygotowywana przez wewnętrzny team NINTENDO - R&01, lepiej znany jaka INTELLIGENT SYSTEMS (AOVANCE WARS, METROID ZERO MISSION) W grze wcielimy się w rolę wplątanego w wojnę młodzienca, ktory uratawac musi nie tylka swój honar, ale i krolestwo O ile w AOVANCE WARS zobowa sprowadzało się do planowania kolejnych potyczak, tak tutaj ogromną rolę odgrywa interakcjo między postaciami, zdobywanie punktow doswiodczenio, zaczqdzanie braniami, przedmiotami i magią Pod tym względem gra bardzo przypomina klasyczne jRPG, tu rowniez postacie ("jednostki" byłyby niewłosciwym słowem) podzielone są na klasy, dyspanują rozbudowanymi statystykami i traktowane są znacznie mniej przedmiotowa, niz w AW, zresztą fabuło nie jest tu tylko pretekstem do kolejnych patyczek Oata premiery nie jest znana, nieoficjalnie mówi się a Gwiazdce tyle bowiem trwac będzie tłumaczenie

Sword af Mana



Firmowany przez SQUARE eRPeG jest prequelem znanego takze u nos SECRET OF MANA, wydanego na SNES a równa 10 lat temu Gra ukazała się pierwotnie na GB pod nazwą FINAL FANTASY AOVENTURE (w Japanii Seiken Oensetsu, z FF zroszią nie miała nic wspalnega) w 1989 roku SWORD OF MANA to jednak cos więcej niż remake mimo za gra apawiado historię z pierwszej części sagi, SQUARE ENIX zderydawała się na umieszczenie w SOM elementow z późniejszych tytułow z tej serii, jak chocby interfejs rzy znany z SECRET OF MANA tryb Multiplayer Premiera onglażycznej wersji SWORO OF MANA planowana jest na listapod

The Sims Bustin' Out



Jedna z najlepiej sprzedających się gier w histari trafi takze na GBA. Wczesna, zaprezentawana na torgach wersja, o dziwa nie odbiegająca znacznie od PeCetowega pierwawzoru (zmienia się jedynie raz dziekzość i interfejs) powstoje równalegle z wersją na GCN, z którą zresztą będzie współpracawac. Czuwający nad projektem Miyomota widzi w możliwosci LINKowania abu kansal ogromny potencjał i wraz z Willem Wrightem (Maxis) zapowiado możliwosc "bezbalesnego" pczenoszenia między obiema wersjami nie tylko postaci (rozbudowana wersjo Tamagathi?), ale i niedostępeych w inny sposob przedmiatow, np mebli Gra jest w bardza wczesnym stadium produkcji i nie wiadomo, kiedy zostonie ukaeczana



Jednym z wazniejszych wystawcow była z pewnością KONAMI Firma, oprocz najnawszega MGS-a (PS2) i kolejnych karcianek z maegawej serii YU GI OH!, zaprezentawało wczesną wersję wywodzącej się z salanow arcade chodzanej nawa Janki TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, da ktorej to serii KONAMI od dawna posiadała prawa - aż dziw biecze, że dopiera teraz postanowiona przeniesc ją na GBA Niektorych z Was zmartwi z pewnoscą infarmacja, iż gra nie będze konwersją ze starszych kansol NINTENDO czy automatów, lecz zupełnie nową produkcją, no pierwszy rzut aka nieca spłycaną w stosunku da paprzednich częsci Spłyconą jak najbardziej dasławnie ... a ile w paprzednich grach z tej serii kontralowano przez eos postac mogła poruszac się takze w głąb ekranu, tak tu, podobnie jak w klasycznych platformowkach, moze chodzić jedynie w lewo/prawa Mimo wszystka należy byc dobrej mysli, gdyz gra zopowiada się bardzo abiecująca.





Czarnym kaniem KONAMI był jedeak zupełnie inny produkt, firmowany pczez samega Hideo Kojimę BOKTAI - "gra słaneczna", stowiana przez Mistrza na równi z największymi hitami firmy i jednaczesnie jedyny przygotowywany wyłącznie z myślą o GBA tytuł nominawany do "Best af E3" (w kategorii najbardziej aryginalna gra targow) Jak mawi KOJIMA, pamysł na grę w rodzaju BOKTAI zrodził się już dawno, jednak dopiera podczas produkcji MGS2 wizje przybrały bardziej realną formę. Nidea postanowił stworzyc produkt łączący elementy gry wideo i realnega swiata, produkt, w ktarym losawe, nie dające się w prosty sposab kantralawac czynniki z "easzej" rzeczywistasci wpływac będą na wydarzenia na ekranie Uznał, ze elementem tym będzie swiatło, śmiertelnie niebezpieczne dla wampirow, ktarych Kojima jest wielbicielem (co widac chociażby w MGS2) BOKTAI THE SUN IS IN YOU NANDS łączyc ma elementy takich gatunków, jak przygodowka, gra logiczno-zręcznasciowa i RPG, kluczowym czynnikiem będzie jednak swiatło, od ktorega ilasci zależeć będzie siła i możliwasci kantralowanej postaci, o takze mac i ilasc przeciwnikow oraz sam wygląd, a nawet dastęp da lokacji (podziemia, zamki, lochy, jaskinie ...) Jaka ze abecnosc i ilośc promieni słanecznych determinawac będzie sposob gry, KONAMI zadbała, by umieszczony w carcie czujnik "widział" wyłącznie swiatło naturalnego pochodzenia, kansolka nie będzie więc reagawac na promienie z zarowki, łampy fluarescencyjnej czy wskaznika laserowega Niemożność kantralawania ilosci docierającega da GBA swiatła nie utrudni jednak zabawy, raczej uczyni ją bardziej przypadkawą, a co za tym idzie ciekawszą. Kojima liczy na to, ze w przyszłosci z podobnych pamysłow karzystać będą takze inne gry Amerykanska premiera 90KTAI planowana jest na wrzesien 2003.

Przy okazji prezentacji METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (remake PSX'owega MGS na GCN, przygatawywany przez adpawiedzialny za ETHERNAL DARNESS team SILICON KNIGHTS), Miyamato i Kajima stwierdzili, iż nowa wersja gry karzystac powinna z możliwosca aferowaeych przez kabel GBA GCN. Nie ujawniano niestety zadnych szczegołow. Na stoiskach firmy prezentowano tez FROGGER'S JOURNEY THE FORGOTTEN RELIC, kantynuację świetnej, wypuszczonej kilkanoscie miesięcy temu gry logiczno-zręcznościowej Tym razem naszym zadaniem będzie uratowanie dziadka Froggera, w ktorega paszukiwaniach pomoże nam Opart, starazytna technalagia pozwalająca na karzystanie z takich wynalazkow jak telepart, lina z hakiem, miat, tarcza, czy nawet manipulowanie czasem. FROGGER'S JOURNEY zawierać będzie 18 lokacji i tryb Multiplayer dla czterech Graczy, wymagający tylko jednej kapii gry Premiera planowana jest na listapad

KIESZONSOLKOWE NOWOŚCI

Interesującym produktem pakazanym na E3 była **b'nga** Nie jest to jednak kankretny produkt raczej sama specyfikacji i ograniczee, akreślająca postac, w jakiej sprzedowana będzie gatowa platforma Zaprezentowany pratatyp b'nga posiadał wszystkie funkcje nawaczesnego telefanu komorkowego, zaprajektawano ga jednak głównie z myślą a grach Urządzenie wyposażone jest w cyfrawy aparat fotograficzny, podswietlany, zorientowany paziома (w przeciwieństwie da pianowega z N-Gage) ekranik a (niskiej) rozdzielczosa 176x220, łącze bluetaath, dwa elementy wibroryjne oraz przyciski pozwalające na kamfortową grę. Bardzo ciekawie prezentuje się d-pad – oprocz 8 kierunkowego krzyżaka pełni an takze rolę przycisku i ... pokrętła (mina-kierowniry z efektem Force Feedback) B'ega dostępey będzie w dwóch wersjach, podstowaej, dostępnej e aperatarow za przysłowioną złotówkę i rozszerzonej (b'nga+), wyposażonej w układ adpowiedzialny za akceleracje 3D, kasztującej ok. 2D Euro Gry dastępne będą w większosci za darma, jednak aby cieszyć się pazbawioną ograniczeń wersją zapłacac trzeba będzie 20-40 Eura Opracawany przez TTPCom WGE (Wireless Graphics Engine) karzysta z technalagii Java i C++ i wg jega twórcow pozwala na skonwertowanie dowalnej gry z GBA w 1-2 tygadnie Nie bez znaczenia jest fakt, iż devkit w postaci specjalnega apragramowania dostępny jest w Sieci za darma Platformą zainteresowali się już aperatorzy, w wyniku czega produkty z logiem b'nga znajdą się w sprzedazy już w okolicach Gwiazdki [KILu]

Innym, ciekawie zapowiadającym się przenośnym systemem, tym razem jednak nie mającym pełnic funkcji telefanu jest **Helix** Platforma apracawana przez Tapwave łączyc ma możliwości przenośnego organizera / palmtapa z wydajną kansolą da gier Wyposażane w procesor ARM9 i układ graficzny ATI Infean urządzenie generawac będzie grafikę przy wykorzystaniu technalagii X-Forge 3D, o dzięki systemowi PalmOS pozwoli na karzystanie z większosci przeznaczonych dla klasycznych palmtapow aplikacji Urządzenie posiadać ma spary, 3.8-calowy wyswietlacz a rozdzielczosci 480x320, moduł wibracji, oraz – wzarem klasycznych kansal – triggery i anologowy manipulatar, karzystac też będzie z bezprzewodowej techealagii Bluetaath Nelix pojawic ma się jeszcze w tym raku, gdy tylka Activision (THPS), Midway (m in Spy Hunter, no screenie) i Atari przygotują tytuły startowe. [KILu]



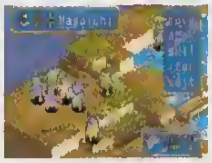
CAPCOM skupiło się raczej na prezentacji gier na "duże" konsole, przede wszystkim GCN (KILLER 7, VIEWTIFUL JOE, P.N.03, kolejne części RESIDENT Tow...), chac ta, ca zaoferawał posiadaczam GBA rownież warte jest uwagi.

Disney's Aladdin



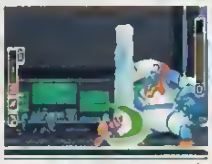
Konwersja swietnej platformowki ze SNES-a będzie czymś więcej, niż tylko zwykłym portem, kazda z plansz zawierać ma bowiem nieobecne w oryginale elementy. Premiera - październik

Onimusha Tactics



Kolejna strategia RPG w klimatach fantasy, tym razem przywodząca na myśl FFT lub TACTICS OGRE, wszystka w realiach świata Onimushy. Premiera już piątega sierpnia

Mega Man Zero 2



Następna część niekończącej się serii CAPCOMu (w 2003 firma zamierza wydac przynajmniej 5 gier z Mega Manem) zapowiada się bardzo ciekawie. Mimo ze to "tylka" sequel, z nieco ulepszoną grafiką i identycznym systemem gry, fani Rockmana z pewnością znajdą tu cos dla siebie. Hardcore'awych Graczy ucieszą pewnie statystyki pokazywane pod koniec kazdej planszy, oraz fakt, iż bardzo wysoki, charaktecystyczny dla serii poziom trudnosci mimo narzekan części adbiarców nie zostanie obnizony. Wrocą też cyber-elfy i tryb Link-Battle. Gra ukaze się latem.

Mega Man Battle Network 3: White / Blue



W trzeciej odsłanie popularnego action-RPG, Gracz znow wcieli się w rolę młodego studenta - Lana i jego cybernetycznego alter-ego, Mega Mana, by po raz kolejny stoczyć walkę z siłami zła. Podobnie jak w poprzednich częściach istotnym elementem gry będzie zdobywanie specjalnych chipow, zwiększających mozliwosci postaci podczas walki. Setki raznych chipow i tysiące mozliwych kombinacji uczynią potyczki znacznie mniej przypadkowymi, dabar tychże definiawac też będzie styl, w jakim walczyc będzie postac. Gra, wzarem "pokemanów", sprzedawana będzie w dwoch wersjach, różniących się przeciwnikami i bossami, chipami oraz somymi stylami - w wersji Blue styl cenia umozliwi ukrywanie się, White zas pozwoli nam wpływac na topografię terenu. Amecykanska premiera MMBN3 planowana jest na koniec czerwca.

Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey and Minnie



Pad tym przydługim tytułem kcyje się sequel platformowki, skonwertawanej rok temu ze SNES-a, tym razem zoś do czynienia mamy z portem z Genesisa (Mega Drive). W stosunku do poprzedniczki gra uległa znacznej rozbudowie, dodano m.in. zwiększające mozliwosci postaci kostiumy i tryb Multiplayer. Premiera - październik.

Zaledwie dwa tytuły zaprezentowała SEGA. Rardzo udany SONIC PINBALL PARTY trafił do sklepow w dwa tygadnie po zakonczeniu targow, spychając z piedestału dotychczasowego krola fliperaw na GBA, PINBALL OF THE DEAD (nb rownież od SEGI). Drugą z gier była SONIC BATTLE, na ktorej temat pisalismy juz w poprzednim numerze PE. Zademonstrowana na E3 wersja była gotowa w zaledwie kilkunastu procentach, juz teraz jednak widac, jak wielki potencjał niesie ze sobą najnowsza propozycja SEGI. Do naszej dyspozycji oddane zostanie 9 postaci, kazda dyspanująca szczeba typowmi atakow specjalnych i stylem definiowanym podczas wybaru zawodnika. Sama walka to klasyczne "free-for-all", gdzie jedyne ograniczenie stanowią umiejętnosci postaci. Premiera gry przesunięta została na pierwszy kwartał 2004, SONIC TEAM ma więc czas na jej dopracowanie.



Trzy gry zademonstrowała MIDWAY. MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION jest bezposrednią kontynuacją hitu sprzed kilku miesięcy, rozbudowaną o nowe postacie, areny i tryby, w tym Tournament i Tag dla czterech Graczy. Rędą oczywiscie nawe banusy i mini-gcy, wpływające na zywotnosc tego tytułu. Premiera pod kaniec lata.



Dwie pozostałe gcy od MIDWAY to bazująca na kreskawce WB zręcznosciowka STATIC SNOCK oraz "chadzona mardaklepka" SUPEROUPER SUMOS, oparta na serii Nickelodeanu. Obie ukazą się jesienią. MIDWAY pracuje tez nad JUSTICE LEAGUE DARK REFLECTIONS, ktora to gra trafi do sklepow pod koniec roku.



NATSUME posiawiła na jakasc, przedstawiając zaledwie dwa, za to reprezentujące bardzo wysoki poziom tytuły. HARVEST MOON: FRIEND OF MINERAL TOWN, znany wszystkim "symulator zycia mieszkonca wioski", wzarowany był na NM: BACK TO NATURE, wydanym na PlayStation pod koniec 2000 roku. Nie jest to jednak to sama gra, choc łączy je bardzo wiele elementow. NM zalicza się do gatunku RPG, jednak gra nie posiada jednego, akreslanego celu, składa się raczej z serii małych, często powtarzających się questow, symulujących zycie na wsi, przez co pod pewnymi względami przypomina raczej THE SIMS. Tu jednak znacznie istotniejszą rolę odgrywa fabuła i interakcja między postaciami. Gra jest w tej chwili tłumaczona na język angielski, a do sprzedaży trafi w październiku, równolegle z wersją na GCN, z ktorą będzie współpracowac.



Drugim z tytułow pokazanych przez NATSUME był CIMA: THE ENEMY, bardzo oryginalny RPG z tak modnymi ostatnia elementami taktyki. Gra opowiada historię Arc J, strażnika pilnującego przejscia między światem "naszym" a Cimą - rzeczywistaścią, w której egzystują potludzie. Oprocz oryginalnej fabuły gra zawierac będzie ciekawy system walki, w ktorym nasz bohater wydawac moze polecenia członkom swojej druzyny, nie moze ich jednak kontrolowac w sposob bezposredni. Każdy z NPC posiada własny charakter, a celem gry jest niedopuszczenie do śmierci któregokolwiek z nich. CIMA zapewni przynajmniej 30 godzin zabawy, a w sklepach pojawi się na Gwiazdkę.



Pozytywnie zaskoczyło wszystkich DSI GAMES, da niedowna znane jaka DESTINATION SOETWARE. Jeszcze w tym roku firma zamierza wydac ROAD RASH: JAILBREAK, NEED FOR SPEED PORSCNE UNLEASNED, FREEKSTYLE, GEKIDO ADVANCE (ta świetna, chadzona bijatyka dostępna jest jak na razie tylka w Europie), STREET JAM BASKETBALL, KIEN i SIM CITY ADVANCE. Miejmy nadzieję, ze tym rozem zapowiedzi nie okażą się pustymi słowami i NFS oraz SIM CITY naprowdę trafią na GBA.

Freekstyle



Całkiem niezle prezentujące się wyscigi z grafiką w rzucie izometrycznym, przywodzącą na myśl kieszankawe odsłany AGRESSIVE INLINE czy DAVE MIRRA, co nie powinno dziwic, gdyż grę tworzy ten sam developer (FULL FAT). FREEKSTYLE zawierac będzie te same triki i scenerie co pierwowzor z duzych konsol, zmniejszy się za to do 4 liczba biarących udział w wyscigu zawodników. Gra ukaże się latem.



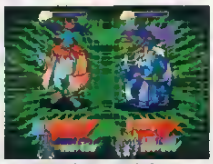
Trzema grami pochwalic mogła się MAJESCO. CARTOON NETWORK: BLOCK PARTY to multiplayerowka w stylu MARIO PARTY, przygotowywana przez samega Johna Romera ("Monkeystana"). Drugą grą jest tworzony przez OC STUDIOS, CARTOON NETWORK SPEEDWAY. Oba tytuły są w bardzo wczesnej fazie produkcji i nie wiadomo, kiedy trafią do sklepow. Trzecią propozycją MAJESCO jest QUAD DESERT FURY: wyscigi czterokołowych matorów z trajwymiarową grafiką, opartą na voxelowym sradowisku. Gra dastępna będzie w połowie sierpnia w przystępnej cenie 20 USD (ok. 80 zł).

Oto ca m in. jeszcze pokazana na torgach.

River City Ransom EX

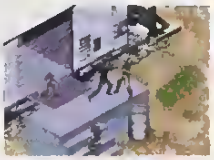
Przygotowywany przez TECNNOS (KUNIO KUN!) remake zręcznosciowki z NES-a. Gracz wcieli się w rolę Alexa lub Ryana, studentów ktorzy postanawiają rozprawić się z gangiem przetrzymującym ich przyjaciół i dziewczynę Ryana. RCR łączyc ma elementy chadzonej bijatyki z RPG: nasz bahater poznawać będzie nowe ciosy, zdabywać punkty doswadczenia i pieniądze. Mocną straną gcy ma byc system walki i otaczenie, pełne interaktywnych, dających się niszczyc lub mogących pełnic rolę broni elementow. Premiera - koniec roku, niestety nie pokazano na razie żadnych screenow.

DemiKids Light / Dark



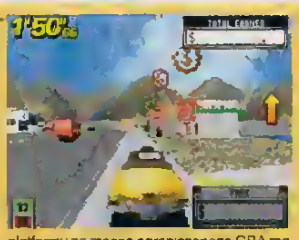
Ten bazujący na serii "Shin Megami Tensei" tytuł, to kolejna propozycja ATLUSa dla GBA. Gra, należąca do gatunku "pokemanapodobnych" RPG, dastępna będzie w dwoch wersjach: Light i Dark, w sprzedaży pojawi się najwczesniej pod koniec roku. ATLUS zamierza też wydac w USA inną grę RPG - SNINING SOUL, dastępną jak da tej pocy wyłącznie w Japonii i Europie.

James Bond: Everything or Nathing



EA pokazało pierwszy screen z kieszankowej wersji kolejnej gcy o przygodach najsłynniejszega agenta, mającej ukazoc się jesienią. [KILu]

CRAZY TAXI™ CATCH A RIDE



GBA, jako następca popularnego GameBoya, miał być platformą prostą, przystępną, przeznaczoną dla kazdego, nie tylko zapalonych Graczy. M.in. z tego wynika specyfika przygotowywanych na niego gier - proste, natychmiastowe, grywalne. Nie jest to jednak jedyna droga, o czym świadczą wydawane od zawsze, zresztą nie tylko na GBA, konwersje znanych hitów, często nie mające z pierwowzorem nic wspólnego, moze poza samym tytułem. Najlepszym przykładem może tu być THPS4 - ograniczona do bólu wręcz prymitywna zręcznościówka z nowych telefonów SONY. Czy w tym układzie przenoszenie gry z potężnej, mającej swe korzenie w maszynach arcade platformy na mocno ograniczonego GBA ma sens? Biorąc pod uwagę odbiorcę - jak najbardziej. CRAZY TAXI to kolejna tego typu próba, autorzy poszli jednak zupełnie inną drogą niz twórcy opisywanego obok SPLINTER CELL-a i położyli nacisk nie na grywalność, lecz wiernosć konwersji. I rzeczywiscie CT na GBA do złudzenia przypomina pierwowzór: identyczne sample, podobna muzyka, menu, zasady, czy wreszcie dwa niemal niezmieniona, gigantyczne miasta (taki!). Tak się jednak składa, ze automatowa wersja CRAZY TAXI była grą wielką nie ze względu na otoczkę, lecz niezwykłą dynamikę i szybkosć, a tych elementow na GBA już zabrakło. Jak skutecznie lawirować w ruchu ulicznym, gdy zawodzi detekcja kolizji, sterowanie reaguje z niewielkim opóźnieniem, a framerate waha się między 5 a 15 FPS? Lepiej jest jedynie w trybie Crazy Box, który, jak na złość, został obcięty i składa się z zaledwie dziewięciu, dających się ukończyć w 15 minut, mini-gier. Crap? Niezupełnie. Mimo problemów z dynamiką i płynnością w CT gra się - o dziwo - bardzo przyjemnie, a bicie kolejnych rekordow daje niemało radości. Podobnie jak pierwowzór gre jest doskonałym "katalizatorem stresu", dodatkowo ratuje ją oryginalność.□ [kilu]





GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | THQ/SEGA | INNA

6 | 7 | 7 | 6

wielkie miasta | dynamika framerate | 1 GRACZ

Kącik WYŚCIGOWY 51



Cześć! Bogaty miesiąc za nami. Zasypaliście mnie w tym "miechu". Posty do forum oraz SMS-y i telefony do "Teleextreme"... Spoko, w dzisiejszych czasach dobrze jest mieć nadmiar pracy niż jej brak, więc dałem radę i efekt tego mamy poniżej. Zainteresowanym polecam zapoznać się z opisem strony CODEMASTERS, związanej z rankingiem wyników w COLIN MCRAE RALLY 3. Dajcie tam czadu, niech świat zobaczy, co potrafią Polacy (H: pewnie zepsują lub ukradną bannery...;). Co do COLINa, to nie wypada nie wspomnieć o drugiej turze turnieju - raport poniżej. Nadciągające ćwierćfinały będą naprawdę emocjonujące, sądząc po nazwiskach zawodników, którzy się tam znaleźli, i po parach, które powstały. Nie zapomnijcie także porównać czasów ze standardowych pozycji wyścigowych w "Kąciku..." i odpowiedzieć na kolejne (w miarę łatwe) pytanko. To wszystko, papa.

kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel dom
(0-prefiks-32) 289-41-42
tel kom 0603 564-172
gamera@go2.pl

TURNIEJ CMR3 - DRUGA TURA

Druga tura turnieju CMR3 już za nami. Można powiedzieć, że tak jak wielu przypuszczało, nie było w niej większych niespodzianek. Faworyci wyszli z grup bez przeszkód, niektórzy z dość dużym zapasem sekund. Oto szczegółowe wyniki:

GRUPA A
1 OS - Hiszpania SSS
Samochód - Metra 6R4
2 OS - Szwecja 5
Samochód - Lancia 037
3 OS - Grecja 1
Samochód - Citroen Saxa Kit Car

PIERWSZE MIEJSCE
Rafał Marzec
1) 1,49,80
2) 3,07,28
3) 3,16,40
Suma: 8,13,48

DRUGIE MIEJSCE
Sławomir Kowalski
1) 1,53,28
2) 3,07,28
3) 3,17 88
Suma: 8,18,44

RÓŻNICA: 4,96

GRUPA B
1 OS - Hiszpania SSS
Samochód - Fiat Punta Rally Car
2 OS - Szwecja 5
Samochód - Subaru Impreza WRX (445) - czarny model
3 OS - Grecja 1
Samochód - Metra 6R4

PIERWSZE MIEJSCE
Adam Kilka
1) 1,58,73
2) 2,57,05
3) 2,57,81
Suma: 7,53,59

DRUGIE MIEJSCE
Dariusz Płachecki
1) 1,58,08
2) 2,59,16
3) 2,58,08
Suma: 7,55,32

RÓŻNICA: 1,73

GRUPA C
1 OS - Hiszpania SSS
Samochód - Ford Focus RS WRC 01
2 OS - Szwecja 5
Samochód - Metra 6R4
3 OS - Grecja 1
Samochód - MG ZR Rally Car

PIERWSZE MIEJSCE
Przemysław Bednarek
1) 1,56,72
2) 2,41,09
3) 3,10,80
Suma: 7,50,61

DRUGIE MIEJSCE
Emilian Lewicki
1) 1,59,68
2) 2,40,88
3) 3,12,52
Suma: 7,53,08

RÓŻNICA: 2,47

GRUPA D
1. OS - Hiszpania SSS
Samochód - Citroen Saxa Kit Car
2. OS - Szwecja 5
Samochód - Mitsubishi Lancer Evo VII RS II - żółty model
3 OS - Grecja 1
Samochód - Lancia 037

PIERWSZE MIEJSCE
Dariusz Lisowski
4) 2,00,12
5) 2,51,76
6) 3,18,85
Suma: 8,10,73

DRUGIE MIEJSCE
Witold Kuna
4) 2,02,38
5) 2,53,84
6) 3,21,91
Suma: 8,16,13

RÓŻNICA: 7,40

TURNIEJ CMR3 - ĆWIERĆFINAŁY

Pary ćwierćfinałowe zostały rozstawione według starej zasady, czyli 1A z 2B, 1B z 2C, 1C z 2D i 1D z 2A. Wobec powyższego powstały pary:

Rafał Marzec - Dariusz Płachecki
Adam Kilka - Emilian Lewicki
Przemysław Bednarek - Witold Kuna
Dariusz Lisowski - Sławomir Kowalski

Reguły:
Powraca walka strategiczna, znana z finału GT3, która to okazała się wtedy strzałem w dziesiątkę i dała dużo emocji. Ola przyp. - każdy zawodnik wybiera sobie 2 OS-y i 2 samochody. Jego wybór zależy się z wyborem przeciwnika, więc powstaną 4 konkurencje do zaliczenia.
- zawodnik "X" wybrał trasę "A" i "B" i samochody "a" i "b"
- zawodnik "Y" wybrał trasę "C" i "D" i samochody "c" i "d"
Obaj jadą na: trasie "A" samochodem "c", na trasie "B" samochodem "d", na trasie "C" samochodem "a", na trasie "D" samochodem "b". Oczywiście, zawodnicy dowiadują się o "pełnym zestawie" dopiero w dniu, w którym pojadą.

Jazda odbywać się będzie przez trzy godziny od dodzwonienia się do mnie na telefon domowy. Jak poprzednio, o wygranej decyduje suma 4 czasów. Mam już typy od wszystkich ćwierćfinalistów, więc wiadomość podaję dla pozostałych Czytelników, którzy śledzą przebieg turnieju. Najważniejszą zasadą w tej fazie turnieju (i w kolejnych) jest ta (jak wspólnie ustaliłem z całą osemką), iż rezygnujemy z ewentualnych ścinek, które w niektórych OS-ach jeszcze mają miejsce. O czywiście "łekkie zebranie" zakrętu nie jest ścinką, więc będzie zaliczane. Za "ścinkę" akredytujemy wszelkie jazdy przez np. pola czy las, które wypaczają czas nawet o kilo sekund.

Termin rozgrywek.
Terminem na rozegranie tej tury będzie każdy dzień po ukazaniu się bieżącego numeru PE w sprzedaży, aż do ostatniego dnia czerwca. Jeśli wszystko zgra się w czasie, powinniśmy zdążyć z wynikami na kolejny numer. Tą wszystko, życzę jak najlepszych czasów całej osemce.

LISTY WYNIKÓW DO COLIN MCRAE RALLY 3 NA WWW.CODEMASTERS.COM

Na oficjalnej stronie CODEMASTERS trwa walka w COLINa 3. Lista wyników (podobna do tej w "Kąciku...") uwzględnia czasy najlepszych kierowców z całego świata. Miła zauważyć, iż wśród tej elity (najczęściej w pierwszej dziesiątce, a nieraz na pierwszym miejscu) znajduje się nasz dobry znajomy - Darek Płachecki z Tarunia. Jako iż wielu z Was już nie raz pytała, jak zamieścić tam wyniki i co trzeba zrobić, by się zalogować, poniżej przedstawiam Wam pełny opis - krok po kroku - co i jak trzeba zrobić, by zobaczyć tam swoją imię i nazwisko. Za dokładne wytyczne się wielkie podziękowania Darkowi. Ludzie, dajcie tam czadu, niech zobaczą iż Polacy są najlepsi (...). Oto wspomniany opis zalogowania się i przesłania wyników:



Podstawowa strona to http://www.codemasters.com/index.php?displaymap=true - wybierasz język (klikasz na "Anglia") i pojawia się strona główna http://www.codemasters.com/mainpage.php?territory=EnglishUK - w kolumnie "codem login" (po prawej stronie) klikasz na "register now for free" i pojawia się strona http://www.codemasters.com/codemprogram/joinup.php - klikasz na register now for code m" i pojawia się strona http://www.codemasters.com/codemprogram/joinup.php?step=1&checked=&af=, ankietę wypełniasz wedle uznania i potrzeb. Po skończeniu klikasz dolny klawisz "complet registration" i czekasz na zwrotnego maila, w którym Cię poinformują, jaki dostałeś Password (który wpisujesz wraz z adresem mailowym w kolumnie "codem login"). Gdy ta zrobisz, powinna się ukazać strona główna http://www.codemasters.com/codemprogram/homepage.php - klikasz w górnym pasku na "hall of fame" i pojawia się http://www.codemasters.com/hallaffame/index.php. Schodzisz trochę na dół i klikasz na "colin mcrae rally 3", po czym pojawia się strona z wynikami http://www.codemasters.com/hallaffame/displayhall.php?gameid=24. Teraz wybierasz po lewej stronie państwo, które chcesz sprawdzić.

WPISYWANIE WYNIKÓW!!!
Klikasz na "make submission" i pojawia się strona z Twoimi danymi oraz kratką, w którą wpisujesz 15-cyfrowy (zazwyczaj) numer bez żadnych przerw i klikasz "submit". JESTEŚ NA LIŚCIE, TO KONIEC.

REKORDY!!!
Są zaszyfrowane w tabelach z wynikami w grze. Wystarczy na takiej tabeli przytrzymać "kwadrat", a pojawi się kod, który wpisujesz na stronie.

REKORDY DO "GRAN TURISMO 3" MAZDĄ DEMIO GL-X

Trasy ostatnie:
1. Super Speedway 0,38,957 Szymon Kusnierz z Olesnicy
2. Mid-field 1,17,790 Krzysztof Sójka ze Szczytna
3. Trial Mountain 1,27,836 Michał Piętaszewski z Niechorza
4. Tokyo R 246 1,45,099 Michał Piętaszewski z Niechorza
5. Grand Valley Speedway 2,00,180 Michał Piętaszewski z Niechorza
6. Laguna Seca 1,26,191 Michał Piętaszewski z Niechorza
7. Some Circuit 1,28,966 Michał Piętaszewski z Niechorza
8. Deep Forest 1,17,690 Tomasz Gitenis z Szczecinka
9. Special Stage 8 S 1,27,633 Michał Piętaszewski z Niechorza
10. Seattle Circuit 1,36,567 Michał Piętaszewski z Niechorza
11. Test Course 2,16,752 Szymon Kusnierz z Olesnicy
12. Apricot Hill 1,25,157 Michał Piętaszewski z Niechorza
13. Special Stage 811 2,01,505 Michał Piętaszewski z Niechorza
14. Cote d'Azur 1,39,545 Michał Piętaszewski z Niechorza
15. Complex String 4,28,529 Michał Piętaszewski z Niechorza
16. Special Stage RS Wet 1,33,887 Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy ostatnie odwrócone:
1. Mid-field II 1,18,823 Krzysztof Sójka ze Szczytna
2. Trial Mountain II 1,31,211 Bartek Matuszewski z Zamościa
3. Tokyo R 246 II 1,47,872 Adam Naski ze Świętochłowic
4. Grand Valley Speedway II 1,57,770 Krzysztof Sójka ze Szczytna
5. Some Circuit II 1,31,869 Bartek Matuszewski z Zamościa
6. Deep Forest II 1,18,223 Tomasz Gitenis z Szczecinka
7. Special Stage RS II 1,27,352 Bartek Matuszewski z Zamościa
8. Seattle Circuit II 1,39,768 Adam Naski ze Świętochłowic
9. Apricot Hill II 1,25,787 Bartek Matuszewski z Zamościa
10. Special Stage 811 II 2,03,769 Bartek Matuszewski z Zamościa
11. Special Stage RS Wet II 1,32,318 Kamil Miturа z Dębkiem
12. Complex String II 4,30,865 Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy szutrowe:
1. Smokey Mountain 1,15,555 Michał Piętaszewski z Niechorza
2. Swiss Alps 1,21,804 Michał Piętaszewski z Niechorza
3. Tahiti Circuit 1,35,491 Michał Piętaszewski z Niechorza
4. Tahiti Maze 1,58,843 Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy szutrowe odwrócone:
1. Smokey Mountain II 1,16,318 Adam Naski ze Świętochłowic
2. Swiss Alps II 1, 21,473 Adam Naski ze Świętochłowic
3. Tahiti Circuit II 1,34,459 Adam Naski ze Świętochłowic
4. Tahiti Maze II 1,59,352 Adam Naski ze Świętochłowic

0-400:
1. 13,769 Artur Swiski ze Szczecinka
2. 13,787 Bartek Matuszewski z Zamościa
3. 13,814 Zbigniew Staciwa z Warszawy

0-1000:
1. 24,366 Artur Swiski ze Szczecanka
2. 24,382 Bartek Matuszewski z Zamościa
3. 24,390 Zbigniew Staciwa z Warszawy

Prędkość:
1. 279,3 Bartek Matuszewski z Zamościa i Przemysław Matok z Klisina
2. 279,2 Zbigniew Staciwa z Warszawy
3. 279,1 Szymon Kuśnierz z Olesnicy, Artur Swirski ze Szczecinka

Listy - kąciki

OPISY SAMOCHODÓW

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VII GSR (J)



opracował Alik Gorzelak z Warszawy

MITSUBISHI LANCER od wielu lat elektryzuje miłośników szybkiej jazdy swoimi możliwościami i ujdowymi i agresywną stylizacją (szczególnie w modelu oznaczonym numerem VI) Ogromne wloty powietrza w przednim spojlerze i na masce nie pozostawiają żadnych złudzeń mamy do czynienia z samochodem o stricte sportowym zacięciu i ogromnym silniku Główne cechy wszystkich "ewolucji" Lancerów począwszy od "czwórki" do "siodemki" to własne dwulitrowy silnik wraz z turbosprężarką napędzający wszystkie koła oraz stosunkowo mała waga Po zakupie możliwych usprawnień, pozwala to przy odpowiednich ustawieniach na lepsze osiągi niż np kolegi z końcem - 3000GT Twin Turbo MR posiadającego po tuningu a przeszło 500 KM więcej. Gdy dokupony wszystkie najlepsze części, auto będzie miało 582 KM, o maksymalny moment obrotowy wynosi 6600 obrotów/min. co przy wadze 1190 kg zapewni jazdę jak po szynach gdyż atutem tej fury jest także zwrotność. Bryce nie można wiele zarzucić i polecam ją wszystkim zwolennikom napędu 4WD W tej klasie zagrozić jej może jedynie NISSAN SKYLINE GT-R V spec II R34 (J)

Zawieszenie:
Spring Rate S 6/4 4
Ride Height 100/103
Damper Bound 5/7
Damper Rebound 7/8
Camber Angle 4 2/3 0
Toe Angle 0 0/-0 5
Stabilizers 4/4

Hamulce:
Brake Balance 9/10

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 10/0
Limited-slip Accel 40/0
Limited-slip Decel 20/0

Auto Setting:
Level 34

Opór powietrza i układy kontroli trakcji:
Downforce 0 19/0 35
YCS 30
ASM. 9
TCS 6
VCD 28%

Nagrody

w tym miesiącu otrzymują:

Marcin Zięciak i Marcin Zydorek

WRC EXTREME

MONACO:

1	1 53 11	Gustaw Musik z Wałbrzycha
2	3 49 13	Gustaw Musik z Wałbrzycha
3	6 07 38	Gustaw Musik z Wałbrzycha
4	2 29 96	Przemysław Kamiński z Śremu
5	3 44 44	Przemysław Kamiński z Śremu
6	3 46 18	Gustaw Musik z Wałbrzycha
7	2,52 80	Przemysław Kamiński z Śremu
8	6 15 09	Przemysław Kamiński z Śremu
9	2,16 74	Przemysław Kamiński z Śremu

SZWECJA:

1	1 58 02	Michał Misiak z Pabianic
2	3 04 45	Michał Misiak z Pabianic
3	5 30 13	Przemysław Bednarek z Katowic
4	2 35 87	Janusz Caban z Wrocławia
5	3 08 38	Michał Misiak z Pabianic
6	3 02 38	Michał Misiak z Pabianic
7	2 32 19	Michał Misiak z Pabianic
8	5 03 08	Gustaw Musik z Wałbrzycha
9	2,02,77	Łukasz Pitura z Starej Bystrzycy

FRANCJA:

1	1 50 25	Łukasz Pitura z Starej Bystrzycy
2	3 39 06	Przemysław Kamiński z Śremu
3	6 36 96	Janusz Caban z Wrocławia
4	2 59 13	Przemysław Kamiński z Śremu
5	3 48 74	Przemysław Kamiński z Śremu
6	3 40 23	Przemysław Bednarek z Katowic
7	2 40 66	Michał Misiak z Pabianic
8	6 03 73	Przemysław Kamiński z Śremu
9	1,51,45	Przemysław Kamiński z Śremu

NISZPANIA:

1	2 55 88	Łukasz Pitura z Starej Bystrzycy
2	3 49 10	Michał Misiak z Pabianic
3	5 29 74	Michał Misiak z Pabianic
4	2 46 49	Janusz Caban z Wrocławia
5	4 15 11	Przemysław Bednarek z Katowic
6	4 14 67	Michał Misiak z Pabianic
7	2 38 11	Janusz Caban z Wrocławia
8	5 27 12	Michał Misiak z Pabianic
9	2,55 86	Michał Misiak z Pabianic

CYPR:

1	4 09 92	Michał Misiak z Pabianic
2	4 25 33	Michał Misiak z Pabianic
3	7 27 46	Przemysław Bednarek z Katowic
4	2 50 31	Przemysław Bednarek z Katowic
5	4 38 06	Michał Misiak z Pabianic
6	4 19 38	Michał Misiak z Pabianic
7	2,55 02	Przemysław Bednarek z Katowic
8	7 27,22	Michał Misiak z Pabianic
9	4,10,91	Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:

1	1 37 64	Michał Misiak z Pabianic
2	5 03 16	Michał Misiak z Pabianic
3	7 43,03	Michał Misiak z Pabianic
4	3 40,21	Michał Misiak z Pabianic
5	5 11 22	Michał Misiak z Pabianic
6	5 03 67	Michał Misiak z Pabianic
7	3,34 90	Michał Misiak z Pabianic
8	7 32,99	Michał Misiak z Pabianic
9	1,35,55	Michał Misiak z Pabianic

KENYA:

1	3 06 71	Janusz Caban z Wrocławia
2	3 26 11	Michał Misiak z Pabianic
3	5 12 58	Michał Misiak z Pabianic
4	2 48 33	Michał Misiak z Pabianic
5	3 24 97	Michał Misiak z Pabianic
6	3 30 55	Michał Misiak z Pabianic
7	2 43 91	Michał Misiak z Pabianic
8	5 27 95	Michał Misiak z Pabianic
9	3 08,61	Janusz Caban z Wrocławia

FINLANDIA:

1	0 52 38	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3 30 57	Przemysław Kamiński z Śremu
3	4 06 56	Przemysław Bednarek z Katowic
4	1,47 38	Michał Misiak z Pabianic
5	3,30,84	Przemysław Kamiński z Śremu
6	3 25,65	Przemysław Kamiński z Śremu
7	1 43 37	Przemysław Bednarek z Katowic
8	4,01,75	Przemysław Kamiński z Śremu
9	0,54,51	Michał Misiak z Pabianic

NIEMCY:

1	1 05 91	Piotr Dela z Warszawy
2	3,13 21	Piotr Dela z Warszawy
3	3,52 71	Piotr Dela z Warszawy
4	1 40 73	Piotr Dela z Warszawy
5	3 20 41	Piotr Dela z Warszawy
6	3,14 42	Piotr Dela z Warszawy
7	1,33 36	Michał Misiak z Pabianic
8	3,51,15	Piotr Dela z Warszawy
9	1 05,91	Piotr Dela z Warszawy

WŁOCHY:

1	3 20 05	Michał Misiak z Pabianic
2	5 10 42	Michał Misiak z Pabianic
3	5 56 38	Michał Misiak z Pabianic
4	4,12 11	Przemysław Bednarek z Katowic
5	5,15 02	Przemysław Bednarek z Katowic
6	5,14 03	Michał Misiak z Pabianic
7	3,50,29	Przemysław Bednarek z Katowic
8	5 32 31	Michał Misiak z Pabianic
9	3,16 59	Michał Misiak z Pabianic

NOWA ZELANDIA:

1	0 53 69	Michał Misiak z Pabianic
2	3 48 32	Michał Misiak z Pabianic
3	4 41,67	Michał Misiak z Pabianic
4	1,52 19	Michał Misiak z Pabianic
5	3 40 07	Michał Misiak z Pabianic
6	3 44 44	Michał Misiak z Pabianic
7	1 49 21	Michał Misiak z Pabianic
8	4 24 70	Michał Misiak z Pabianic
9	0,48 96	Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:

1	0,57 81	Piotr Dela z Warszawy
2	3 25,71	Michał Misiak z Pabianic
3	5,04,05	Michał Misiak z Pabianic
4	1,52 29	Michał Misiak z Pabianic
5	3 26 13	Michał Misiak z Pabianic
6	3 23 83	Michał Misiak z Pabianic
7	1 58 27	Michał Misiak z Pabianic
8	5,19 73	Michał Misiak z Pabianic
9	0,57 95	Piotr Dela z Warszawy

WIELKA BRYTANIA:

1	1 26 07	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3,34 03	Przemysław Bednarek z Katowic
3	6,22 05	Michał Misiak z Pabianic
4	2 55 13	Przemysław Bednarek z Katowic
5	3 26 56	Michał Misiak z Pabianic
6	3 29 04	Przemysław Bednarek z Katowic
7	2 58 52	Michał Misiak z Pabianic
8	6 20 65	Przemysław Bednarek z Katowic
9	1 26 52	Michał Misiak z Pabianic

TELEXTREME

"W której grze dostawała się bonusowy czas za rozjeżdżanie ludzi?" - odpowiedz mogła byc tylko jedna. CARMAGEDDON. Prawidłowe odpowiedzi wprost wylewały się z mojej komorki (ponad 80), więc zgodnie z ustaleniami, w tym miesiącu lecą dwie nagrody, a szczęśliwcami są Marcin Zięciak z Pałkowic i Marcin Zydorek z Wałbrzycha Brawo

Pytanie

PODAJ CO NAJMNIEJ TRZY GRY WYŚCIGOWE (OCZYWIŚCIE NA KONSOLE), W KTORYCN W TYTUŁACN WYKORZYSTANO NAZWISKA SŁYNNYCH KIEROWCOW.

Termin do 1 lipca 2003 r

FORMULA ONE 2002

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Melbourne	1,19,492	Adam Haski ze Świętochłowic
Sepang	1 23,419	Marcin Dobrucki z Warszawy
Interlagos	1,03 105	Marcin Dobrucki z Warszawy
Imola	1,11 660	Adam Haski ze Świętochłowic
Barcelona	1,10,019	Adam Haski ze Świętochłowic
A1 Ring	1 07 519	Adam Haski ze Świętochłowic
Monaco	1 08 750	Adam Haski ze Świętochłowic
Montreal	1 07 948	Marcin Dobrucki z Warszawy
Nurburgring	1 21 523	Adam Haski ze Świętochłowic
Silverstone	1 12 908	Adam Haski ze Świętochłowic
Magny Course	1 04 707	Adam Haski ze Świętochłowic
Hurkenheim	1 09 227	Marcin Dobrucki z Warszawy
Hungaroring	1,03 966	Marcin Dobrucki z Warszawy
Spa	1 35 917	Adam Haski ze Świętochłowic
Monza	1 17 011	Adam Haski ze Świętochłowic
Indianapolis	1 04 628	Adam Haski ze Świętochłowic
Suzuka	1,29,936	Adam Haski ze Świętochłowic

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Time Attack:

Airport Terminal 3	0 33 900	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 1&2	1 19 633	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop	1,00 716	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange	2,18,333	Tobiasz Peszel z Chyb
Palm Bay Heights	1,04 333	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Marina	1,27,916	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Downtown	0,41,216	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Springs	1,06 066	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Grove	1,02 450	Robert Nocinski z Radzionkowa
Big Surf Shores	1 38 399	Łukasz Rosa z Głogowka
Crystal Summit Peak	0,41 366	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Lake	2,08 199	Rafał Marzai z Chrzanowa
Ocean Sprint	1,47,216	Rafał Marzec z Chrzanowa
Heartbreak Hills	1,43 883	Rafał Marzec z Chrzanowa
Freeway Dash	1 59,533	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 3 (R)	0 33 716	Łukasz Rosa z Głogowka
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1,19 066	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop (R)	1,00 199	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange (R)	2,15 900	Tobiasz Peszel z Chyb
Palm Bay Heights (R)	1,05,166	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Marina (R)	1 27 800	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Downtown (R)	0,42 533	Łukasz Rosa z Głogowka
Sunrise Valley Springs (R)	1,06 000	Łukasz Rosa z Głogowka
Big Surf Grove (R)	1,06 250	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Shores (R)	1,38 433	Łukasz Rosa z Głogowka
Crystal Summit Peak (R)	0,41 883	Łukasz Rosa z Głogowka
Crystal Summit Lake (R)	2,01 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Ocean Sprint (R)	1,42,616	Łukasz Rosa z Głogowka
Heartbreak Hills (R)	1,43 133	Łukasz Rosa z Głogowka
Freeway Dash (R)	2,05 083	Rafał Marzec z Chrzanowa

Crash:

1)	47,585 960	Zbigniew Stachwa z Warszawy
2)	83,796 144	Zbigniew Stachwa z Warszawy
3)	99 378 512	Robert Nocinski z Radzionkowa
4)	30 906 688	Zbigniew Stachwa z Warszawy
5)	75,633,760	Zbigniew Stachwa z Warszawy
6)	121 781 576	Zbigniew Stachwa z Warszawy
7)	41 664 908	Zbigniew Stachwa z Warszawy
8)	17,822 027	Zbigniew Stachwa z Warszawy
9)	94 394 480	Łukasz Rosa z Głogowka
10)	27,470 840	Zbigniew Stachwa z Warszawy
11)	33 440,436	Zbigniew Stachwa z Warszawy
12)	60 405 464	Zbigniew Stachwa z Warszawy
13)	76 156 816	Zbigniew Stachwa z Warszawy
14)	24 752,850	Zbigniew Stachwa z Warszawy
15)	50 412 504	Zbigniew Stachwa z Warszawy

colin mcrae rally 3

SZWECJA	FRANCJA	JAPONIA	AUSTRALIA
1) 3,56,08 Adam Kilka z Chorzowa	1) 2,44,57 Adam Kilka z Chorzowa	1) 2,46,92 Emilian Lewicki z Ciechowic	1) 2,07,22 Adam Kilka z Chorzowa
2) 1,30,73 Przemysław Bednarek z Katowic	2) 2,12,24 Emilian Lewicki z Ciechowic	2) 2,34,68 Emilian Lewicki z Ciechowic	2) 2,52,76 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,36,07 Adam Kilka z Chorzowa	3) 2,28,93 Sławomir Kapoć z Warszawy	3) 2,49,87 Emilian Lewicki z Ciechowic	3) 2,12,76 Emilian Lewicki z Ciechowic
4) 2,14,68 Adam Kilka z Chorzowa	4) 2,27,00 Sławomir Kapoć z Warszawy	4) 3,11,02 Przemysław Bednarek z Katowic	4) 2,43,26 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,01,42 Emilian Lewicki z Ciechowic	5) 2,42,40 Sławomir Kapoć z Warszawy	5) 2,34,80 Emilian Lewicki z Ciechowic	5) 2,46,38 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,08,99 Emilian Lewicki z Ciechowic	6) 2,56,87 Adam Kilka z Chorzowa	6) 2,26,09 Emilian Lewicki z Ciechowic	6) 2,46,04 Emilian Lewicki z Ciechowic
7) 1,43,84 Emilian Lewicki z Ciechowic	7) 1,04,76 Emilian Lewicki z Ciechowic	7) 1,00,84 Emilian Lewicki z Ciechowic	7) 1,50,57 Przemysław Bednarek z Katowic

WŁOCHY	USA	SZWECJA	FINLANDIA
1) 2,43,00 Emilian Lewicki z Ciechowic	1) 1,55,02 Przemysław Bednarek z Katowic	1) 2,14,52 Sławomir Kapoć z Warszawy	1) 2,06,20 Emilian Lewicki z Ciechowic
2) 2,31,04 Emilian Lewicki z Ciechowic	2) 2,26,51 Przemysław Bednarek z Katowic	2) 2,04,80 Emilian Lewicki z Ciechowic	2) 2,22,35 Emilian Lewicki z Ciechowic
3) 2,04,07 Emilian Lewicki z Ciechowic	3) 2,33,59 Przemysław Bednarek z Katowic	3) 1,57,97 Emilian Lewicki z Ciechowic	3) 1,56,32 Emilian Lewicki z Ciechowic
4) 2,38,44 Emilian Lewicki z Ciechowic	4) 2,30,91 Przemysław Bednarek z Katowic	4) 2,08,52 Emilian Lewicki z Ciechowic	4) 2,27,10 Emilian Lewicki z Ciechowic
5) 1,52,52 Emilian Lewicki z Ciechowic	5) 2,48,66 Przemysław Bednarek z Katowic	5) 2,32,40 Emilian Lewicki z Ciechowic	5) 2,55,73 Sławomir Kapoć z Warszawy
6) 2,37,08 Emilian Lewicki z Ciechowic	6) 2,09,37 Przemysław Bednarek z Katowic	6) 2,23,16 Emilian Lewicki z Ciechowic	6) 2,47,52 Emilian Lewicki z Ciechowic
7) 1,14,04 Adam Kilka z Chorzowa	7) 1,07,92 Emilian Lewicki z Ciechowic	7) 1,07,60 Emilian Lewicki z Ciechowic	7) 1,08,69 Emilian Lewicki z Ciechowic

WYSCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

Autor: GAMERA, site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 4
Skąd: Radzionków

Wysłany: 08-06-2003 15:50

COLIN3 versus WRC 2 - temat powrotu. Ponzej lipa i rewizerze, kobiety przedstawiam kilku odpowiedzi do postow z tego tematu na tamtym forum dyskusyjnego. Tym samym zamykamy ten temat, jak i temat o "znalezione" na który nie było komentarzy co do wypowiedzi z poprzedniego miesiąca. W zamian chciałbym zaproponować kilka kolejnych tematów (nadesłane przez Losera), które powinny rozszyć się powodzeniem. Oto one

- "Która część GRAN TURISMO jest według Ciebie najlepsza - i dlaczego?" (kontynuacja)
- "Najgorsza gra wyscigowa w ktorą miałes okazję zagrać..."
- "Czy kazde wyścigi na konsole muszą być przyrownywane do symulatorów, czy arcade'owy model jazdy ma przebicie wśród wyscigów?"
- "Licencje w GRAN TURISMO - koniecznośc czy niepotrzebny dodatek?"
- "Najlepsze fure, jaku pojawiła się w wyścigach (i dlaczego właśnie ona?)..."
- "Jakie gatunki wyscigów preferujesz i dlaczego (jeśli tak sądzisz) są one lepsze od innych (np NASCAR, WRC, F1 itp.)?
- "Kierowałte do gier wyścigowych - obowiązkowo z prawdziwego maneiku wyścigów czy zbędny zakup?"

profil | pw | email | www

COLIN 3 VERSUS WRC2

Wysłany: 08-06-2003 15:51





Do: Adam Kluska z Warszawy

() Szwajk stwierdził, że WRC2 to masowka: tyle tych państw i trac, za mozna się pogubić, a nie rożnią się one zadnymi rzeczy niczym. Mozna przyznac mu racją, ale pod warunkiem, ze WRC2 uznamy (z nie jest symulatorem. W przeciwnym razie koles jest w błędzie. Przejedz się za miasto i zobacz jak niewiele różnią się poszczególne drogi wiodące przez las - niemal wyłącznie konfiguracją zakrętów, na sportego znajdziesz rozne drzewa, ale trzeba uznać, za prezentują się podobnie. A co do państw - w WRC postawiono na pełne odwzorowanie samolu zwanego WRC własnie stąd 14 państw, ne co nie należy narzekać; "Codemasters" prawdopodobnie zabrakło pieniędzy na licencję FIA.

Adam Kluska z hotei stwierdził, za rotkem dobrze, za w COLINie nie mozna grzebac w ustawieniach w Stages bowiem wyłownuje to szansa na wykręcenie dobrych czasow. Sorry ale pobłądziłes) Sporty motorowe mają to do siebie, za znakomitą część czasu spędza się na wyszukiwaniu odpowiednich ustawień i innych rozwiązań mogących zagwarantowac zwycięstwo. Świetnie ze mozemy skorzystac z tego w grach, o jeśli komus to nie pasuje, to polecam RIDGE RACER 5 () mi loser@interia.pl

Do: Adam Kluska z Warszawy

() Człowieku, przecez na tym polegają prawdziwe wyścigi by móc ustawiac według siebie parametry wozów. Jeśli nie mozesz sobie z tym poradzić to włącz BURNOUTa i poszalej, o nie mow, ze wszyscy mają tam równe szanse.

() Adam Wejt z Opola

Do: szwejk12

() Rolecy? Pogięło cię? Te zabudowania lasy, rzeki i inne dodatki na pobocznik to nic? Trudno by w Szwecji dominowała czerwona, w Finlandii raz olbo w Anglii - biel. Przeciez to normalne z tymi kolorami i jeh by nie byte, w COLINie tez tak podzielono barwy na trasach ()

Mateusz Kasper z Wołkrzycha

Do: landmark

() Od kiedy to samochody w COLINie 3 odpowiadają tym z rzeczywistych rajdów? Mają inne logosy, reklamy i zy kolory nadwozi a juz o mocy silnika nie wspomnę. Fakt, poczytaj gazety, popatrz trochę na rajdy, o nie pisz głupot

() Marek Kubil z Ratowic

Do: Gustow Kubica z Cieszyna

() Jesli według Ciebie ustawienia do WRC2 nic nie dają, to lepiej nie wypowiadaj się na ten tamat. Wstyd Ci się przyznać, za jesteś za miękki i nie potrafisz ich ustawiac.

() Edward Kobiela z Bytomia

Do: Antoni Cofa z Kłodzka

() To ze kazde starcie czy uderzenie w murek powoduje takie a nie inne zachowanie samochodu i staje w poprzek drogi przez co ułatwia i innne sekundy) to bardzo dobrze. Powoduje to za gra robi się trudniejsza, gdyż kazdy kierujący musi się skupić i być czujny od początku do końca (Gizmo24 - jak najbardziej popieram jego zdanie)

() janik@wp.pl

Do: Jakubie@sobieraj.poczta.pl

() Jak to Twoje WRC2 wypada celujące w kwestii oznakowano tras to ja jestem Myszka Miki 100 milionów strzałek naraz na ekranie, pilot nawija jak oszalały, a najlepsze że droga leci w innym kierunku. Kup sobie okulary ()

bodarlos@poczta.fm

Do: andrzejzegorski@wp.pl

() Andrzej pisze za wyeliminowano "szmki" w COLINie 3. Muszę powiedzieć, ze jestes w błędzie. Nadal mozna (w niektorych miejscach oczywiście) jadąc przez las czy przez pole nadrobić kilka sekund na doświadczenie interwencji konsoli. Na tole szczęście nie ma tych szmek tak wiele jak w drugiej części ()

Damian Sosna ze Szczecinka

profil | pw | email | www

KTÓRA CZĘŚĆ GRAN TURISMO JEST WEDŁUG CIEBIE NAJLEPSZA - I DLACZEGO?

Wysłany: 08-06-2003 15:55

() Oczywiście GT1 "jedynka" była przełomem, dotąd żadna gra nie miała tak zróżnicowanych i dopracowanych samochodów (o tokze tras). Kazdy wpadał w zachwyt: te samochody się różnią! I te różnice te nie były prymitywne jak dotąd. Mozna więc te podobnośc do podania na chwilę, ze jak z filmu są prymitywne wykonane postacie i pa mistrzowsku GT7 to tokze najlepszy system rozgrywki. GT2 i GT3 są przesadnie i nudnie wyełtzone. A ekonczenie gry tez ma dużą wartość dla Gracza. Jesli zas chodzi o sam system to najlepszy jest GT CONCEPT europejski. GTC dla mnie to była trytuja, ale dla początkującego jest OK., bo ani nie jest wtórno nowe trasy i poziom trudnosci bdb. GT3 to tokze najlepszy model jazdy, hardcore'owy samochody były niestabilne i przykładały się (nochowenie), a tokze droga bonowano o ok. 50% dłuższa niz w GT3 ()

Arek Mansk Moz

() Według mnie najlepszą częścią GT jest "jedynka". To część serii, mam zdaniem (i nie tylko) była grą przełomową i prekursorem gatunku. Wyznaczyła poziom dla konkurencji. Żadna z pozostałych części nie przyniosła nam. Gtoczom takiej świeżości i takiego szoku. Drugo część przynosiła za sobą więcej samochodów, tras i niby lepszą grafikę (mam zdaniem gorszy widok 7PP). A ten nowy sposób rozgrywnia wyścigów nie przypadł mi do gustu. Był jakoś taki bardziej arcade'owy. Pojedyncze wyscigi "Pole position" straciło swój urok. Gdy kupiłes Escuda mogłes się czuć jakbys tą grę już przeszedł. Ciekawym rozwiązaniem były wyścigi filmowe, które zmuszały Cię do wygrywania kasy na kolejny samochód, nie zawsze szybki i z niekawymi osiągami (Midget). Czasam stawało się to nudne i monotonne (wygrac Escuda kolejny wysiąg za dużą kasę, kupić potrzebny samochód, zrobić maksymalny tuning, i tak w kółko). Co do samochodów to - Brakowało mi samochodów stanowe rocznika z USED CARS. GT2 miało swoje amerykańskie bydlaki z bip kupowych teledysków o GT3 "uzywaki". Jakoś te drugie bardziej mi przypadły do gustu. Kolejny plus na korzyść GT1 to muzyka. Tych kawałków nie zapomnę do końca zycia. Co do trzeciej częso, to nie ono zalety (i wady) obu części. Nie wnosi nic nowego do serii oprócz lepszej, next-genowej grafiki, bolidów F1, kilku bajerów i pół automatycznej skrzyni biegów (którm bardzo mi się spodobała). Zabrakło tuningu zewnętrznego samochodów, który tak rajcował w "jedynce". Jakoś te samochody nie mają tez tego "czegoś", to mioły samochody z "jedynki". Najwaznieisze jest to, że GT3 szybko mi się znudziło (moze to przez FFX?). Mam jeszcze wiele zastrzeżeń do "trójki", ale jeszcze jej nie ukończyłem (z powodu innych gier odłożyłem GT3 na dalszy plan) i nie wyrażę o niej ostatecznego zdania. Dla mnie "jedynka" jest najlepsze ! to Replrye (w "jedynce" są najlepsze)!

() bigos7@op.pl

() Ciężko powiedzieć, które część GRAN TURISMO jest najlepsze - je skłonam się w stronę "trójki". Pomijając oprawę A V, trzeba dostrzec jak wiele pracy zostało w nią włożone. Rozbudowana tuning, a przede wszystkim poprawiono znakcje pojazdu na zmiany w ustawieniach, które teraz są ewidentnie odczuwane - w poprzednich częściach bywało różnie. Pojawiły się nowe smaczki w postaci docieranie silnika i wymiany oleju - to sprawia ze gra pa raz kolejny wykonuja krok ku rzeczywistości. Lepiej oddana pracę silnika, w którym kręcenie az do odcięcia zapłonu nie poptewia osiągów - zupełnie jak w rzeczywistości. Zmieniano na lepsze pracę zawieszenia - widać jak poszczególne koło wybierają nierówności, zwiększył się skok zawieszenia. Modyfikacje wydechu i skrzyni biegów wreszcie zmieniają paletę dźwięków docierających do kabiny. Małe detale w postaci iskier pojawiających się pa przytarciu podwozie a grunt oraz rozzarzające się tarcze komukowe dają jasne do zrozumienia która z część jest najlepsze dla fana czterech kółek ()

mr loser@interia.pl

() Według mnie najlepszą częścią serii GT jest "dwójka". Moze pod względem graficznym nie prezentowało się tak jak "jedynka" za o "trójka" nie wspomnę, ale to piękne samochody z lat siedemdziesiątych i nawet sześćdziesiątych naprawdę mnie urzekły. Pamiętnie o przejechaniu się takim autem jak Chevrolet Corvette '67 lub Fiat 500i - toz to cuda, a jak tych starych silników - mozna zatopić niezłą bombę przy tym! Jeśli chodzi o dźwięki silników to są one odwzorowane mam zdaniem bez zarzutów i fajnie ryczą, a taki TVR Speed 12 maksymalnie dają radę. "Dwójeczko" oferowała tokze spore tras czego np. "Trójka" moze jej tylko pozazdrościć. ()

Maciek Radak ze Wschowy

() Najlepsze było GRAN TURISMO 2. Dlaczego? Dowało zdecydowanie najwięcej możliwości: logo mnie liczba aut i duze swobodę w ich tuningu itp). Poza tym poczyniło desyc duze kroki naprzód w stosunku do pierwszej części (niekonieczne graficzne - to sprawa jest dla mnie akurat drugoplanowa, jeśli chodzi o wyścigi), co pozwala mi stwierdzić, ze był swego rodzaju rewolucją. I oczywiście jeśli chodzi o rewolucję to bez wątpienia największe osiągnięcie w tej sprawie nie pierwsza część serii. Ogólnie rzecz biorąc GT2 było dla mnie najbardziej wciągającą częścią serii i przykro mnie na wystarczającą ilość czasu, bym mógł stwierdzić, za jest to gra kultowa ()

sarni@monsid.pl

() Najlepszą częścią serii GRAN TURISMO było "jedynka". Ryf to istny przełom. Żadna gra do momentu wydania GT3 nie miała tylu opcji ustawień samochodu, jak i grafiki, którą dzisiaj mozna uznać za archaiczne, ale na tamte czasy była rewelacyjna (poza tym w grach nie liczy się grafika, lecz grywalnosć) ()

Artur Cales ze Strzelec Opolskich

() Serie GRAN TURISMO niezaprzeczalnie jest jedyną grą na PSX i PS2, która nie musi obawiać się konkurencji. Muzdzące grafika, ogromna ilość samochodów, przyjemny model jazdy i rewelacyjne możliwości tuningu - Czego chcieć więcej ?? Naprawdę wartościowy produkt. W kwestii tezo gry nie ma chyba takowej potrzeby, aby rozdrabniać się na części, która jest najlepsza i dlaczego? Kazda kolejna wydana była ewolucją w stronę idealu (troszkę jeszcze brakuje). Do wielu rzeczy tu nie doszło, ale w końcu coś takiego uświadczyć. No sukces złożyła się i ta sama dlatego napisze, ze najlepsze po prostu jest GRAN TURISMO ()

dead_sea_salt@wp.pl

(...) "Jedynka". Czemu? Bo w GT3 (GT2 z tych wszystkich części jakoś najmniej mi podchodziło, mimo ogromnej liczby samochodów) zlikwidowano tuning optyczny i jeszcze jeden szczegolik, który mnie tylko "jedynka", a mianowicie podczas powtórek, gdy się dawało widok "od przodu". Fajnie było słychać jak się włączała turbosprężarka, np. podczas jazdy GTO Twin Turbo. Niby szczegolik ale mnie rajcował na maksa. Poza tym do "jedynki" czuję największy sentyment, na i ten poziom trudności przy zdawaniu licencji A international ()

cyprs@partus.tom.pl

() GT3 A SPEC. Dlaczego? Najlepsze zakowane samochodów na torze, największe możliwości grzebania w aucie i jego tuningu najlepsze grafa (jak dla mnie), super dźwięki, ekstra trasy, wymagający przeciwnicy, juz w lidze Amateur. () szefsta@o2.pl

() Zdecydowanie "trójka" jest najlepsza - tylko brakuje mi w niej opcji tuningu zewnętrznego. Jedynie felgi mozna kupic.

() dobry_chłopiec@tlen.pl

() Dla mnie najlepsza jest "jedynka". Za wrażenie, jakie na mnie wtedy wywarła. Chodz uderzyłem mi w stopy). Za to wszystkie godziny, które spędziłem z tą grą. Za awarię prądu, które nastąpiło na ostatnim okrążeniu "długodystansowca" (2 godziny w pracy). Za geniusz tej pozycji i za Mitsubishi GTO

() rkomor@wp.pl

() GT3. Największą różnicą pomiędzy GT3 a GT2/GT1 jest oczywiście grafa, która powoduje opadnięcie kapory po 5 min oktowanie z grą. System jazdy jest prawie taki sam we wszystkich GT ale są drobne różnice. Dla mnie najlepszy system jazdy jest właśnie w GT3. Następny argument to tryb Rally. W GT2 był on zrobiony "na siłę". Samochody zachowywały się tam mało realistycznie. Za to już w GT3 jest w 100% gt. Dlatego właśnie uważam, że GT3 jest najlepsza spośród całej serii ()

karmel49@poczta.onet.pl

profil | pw | email | www

MotoGP3 Official Game Of MotoGP

SUZUKA	2,05,327	Adam Haski ze Świętochłowic
PAUL RICARD	1,1R,956	Łukasz Rocian z Torunia
JEREZ	1,41,470	Adam Haski ze Świętochłowic
DONINGTOH	1,29,89R	Adam Haski ze Świętochłowic
MOTEGI	1,4R,326	Adam Haski ze Świętochłowic
MUGELLO	1,50,233	Adam Haski ze Świętochłowic
CATALUNYA	1,42,766	Adam Haski ze Świętochłowic
ASSEN	2,00,055	Adam Haski ze Świętochłowic
LE MAHS	1,35,R66	Adam Haski ze Świętochłowic
SACHSEHRING	1,25,710	Adam Haski ze Świętochłowic
RRNO	1,57,286	Łukasz Rocian z Torunia
ESTORIL	1,3R,005	Adam Haski ze Świętochłowic
VALEHCIA	1,32,836	Adam Haski ze Świętochłowic
PHILLIP ISLAND	1,30,545	Adam Haski ze Świętochłowic
SEPANG	1,59,R60	Adam Haski ze Świętochłowic



Motegi	0,3R,025	Łukasz Rocian z Torunia
Suzuka Short	0,55,213	Łukasz Rocian z Torunia
Monza	1,55,2RR	Łukasz Rocian z Torunia
Suga	1,32,911	Witold Filde z Opola
Suzuka	2,20,153	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Long-Reach	1,12,562	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Atlanta	0,33,26R	Mateusz Dąbkowski z Krakowa
Hurburgring	1,52,317	Witold Filde z Opola
Laguna-Seca	1,37,267	Witold Filde z Opola
Sepang	2,22,177	Łukasz Rocian z Torunia
Fiorano	1,20,361	Witold Filde z Opola



Kącik SPORTOWY 40

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0608 383 518, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Uff... Ubiegły miesiąc kojarzy mi się będzie głownie z najbardziej ekstremalnym ze sportów, toczyłem ciężki pojedynek w trzech rundach z chorobą. Zakończyły się rozgrywki ligowe, kopacze rozjechali juz po domach i przez najblizsze dwa miesiące nie będą mieli komu pokazywać amatorszczyzny, jaką w większości odstawiają. Tytuł trafił ponownie pod Wawel, co cieszy mnie podwojnie, bo raz, ze Wisła jest - nie czarujmy się - jedyną druzyną z polskiej ligi, która ma jakieś szanse na zakwalifikowanie wreszcie do rozgrywek grupowych Ligi Mistrzów, a dwa majstra zdobyła druzyna z mojego lokalnego podwórka. W sieci pojawiły się wreszcie pierwsze, niestety bardzo krótkie i kiepskiej jakości filmy wideo z WINNING ELEVEN 7, czyli w PAL-u PES3. Rewolucji nie ma, na pewno będzie jednak jeszcze lepiej i jeszcze ładniej - wrazenia, zdjęcia oraz garść faktow wrzucam do odpowiedniej rubryki (. .) Targi E3 nie zachwyciły miłośników sportu w elektronicznej postaci, bo tak na dobrą sprawę nie miały czym - kolejne edycje gier ze znaczkiem 2K4 od EA SPORTS czy nawet SEGI niewiele róznią się od edycji 2003. Przełomem natomiast bankowo będzie wprowadzenie opcji gry przez Internet, a takowa znajdzie się w THIS IS FOOTBALL 2004 oraz w FIFA 2004. Czujesz to? Siadasz przed konsolą i rozgrywasz meczyk np. z jakimś Angolem, kopiąc mu tyłek przynajmniej w taki sposób, bo przecież na naszą reprezentację raczej nie ma co liczyć. Własnie, kadra Janasa przed trzema dniami odniosła "przekonywujące" zwycięstwo nad potęgą światowej piłki, Kazachami, przeprowadzając oszałamiającą liczbę dwóch, trzech składnych akcji. Współczuję kibicom, którzy zasiedli na stadionie Lecha - no, chyba ze można tam, Koso, pić u Was piwo, tej? Zobaczymy, co pokażą w Sztokholmie, bo naszego czamoskórego rodaka znów boli brzuszek, a optymalnego składu to chyba nie zna nawet Janas. Naiwnie wierzę, ze wyjedziemy chociaz z punktem. Pa! [Shivusia]

Thanks to: Piątkowski Tomek z Włocławka, Radi, Olaf Kaliński z Wodzisławia, Matiz, Boodon, Rafał Szewczyk z Legnicy oraz przede wszystkim buziaczki dla Romana Giertycha!

WINNING ELEVEN 7

KONAMI przestało wreszcie bawic się w chowanego z Graczami, odsłaniając na łamach japońskiej prasy konkrety dotyczące siodmej odsłony serii WINNING ELEVEN. Gra, zapowiedziana juz oficjalnie w Europie na listopad, w



małych sklepach małych ludzikow pojawi się ostatecznie 7 sierpnia. Dorwałem jednaczesnie pierwsze filmy wideo, ktore w akcji prezentują najnowsze dokanenia KCET u i spieszę Ci donieść, ze chac nie widac specjalnych zmian w silniku graficznym, to niektore patenty nie tylko "robią", ale "dają radę" i na dokładkę "tum tu rum tum". Hmm, zacznijmy moze trochę nietypowo, od spcawy klubowych jedenastek. Są ogołem, zgodnie z obietnicą, 64 druzyny. Wszelkie spekulacje dotyczące dobrych występów Wisły Kraków w pucharze UEFA, a co za tym idzie - szans na wrzucenie jej do PES3, mozemy niestety odłozyc na bok - zadnej druzyny ligowej z Polski nie będzie. Zresztą, zerknij na pełną listę:

Liga angielska: Manchester United, Arsenal Londyn, Chelsea Londyn, Liverpool, Leeds, West Ham, Newcastle, Aston Villa, Tottenham, Evertan, Blackburn Bovers, Fulham, Charlton
Liga szkocka: Celtic Glesgow, Glesgow Rangers
Liga włoska: Inter, Juventus, AC Milan, Lazio, Parma, Roma, Bologna, Chievo Verona, Perugia, Udinese, Brescia
Liga hiszpanska: Barcelona, Real Madryt, Valencia, Deportiva La Coruna, Real Betis, Celta Vigo, Real Sociedad
Liga niemiecka: Bocussia Dortmund, Bayern Munich, Bayer Leverkusen, Namburg, Werder Brema, Schalke 04, Hertha Berlin
Liga holenderska: Ajax, PSV Eindhaven, Feyenaord
Liga portugalska: Sporting Lizbona, Benfica, FC Porta
Liga francuska: Monaco, Marseille, PSG, Bordeaux, Lyan, Auxerre, Lens
Liga grecka: Dlympiakos, Panathanaikas, AEK Ateny
Liga turecka: Galatasaray, Fenerbahce, Besiktas
Liga belgijska: FC Genk, Anderlecht, Club Brugge
Liga ukrainska: Dynama Kijow
Liga rosyjska: Sportak Moskwa

Mocno problematyczne wydaje się byc wprowadzenie do gry takich druzyn, jak np. Fulham czy Brescia. Z całym szacunkiem dla abu klubaw, poziom jaki reprezentują jest ponizej sredniej europejskiej i w zamian zdecydowanie lepszym rozwiązaniem byłoby pojawienie się Sporty Pragi, Austrii Wiedeń czy nawet, dodatkowo, mimo siedmiu juz zawartych, któregos z zespołow ligi hiszpanskiej. Wiem, marudzę, jednak zamiast grac kopciuszkiem z Premiership lub Serie A naprawdę bardziej konkretne wydaje się byc wrzucenie mistrzow słabszych lig europejskich, nie sądzisz? Maze doczekamy się tego w PES4.

Zmiany dotknęły Master League, która przeszła całkowitą reformę rozgrywek. Zamiast trzech dotychczasowych dywizji (D), są teraz tylko dwie, rozgrywane na nieco innych zasadach. Dwie pierwsze druzyny z D2 uzyskują awans do



D1 (w D2 jest osiem teamów, grasz 14 meczy). Z kolei D1 rozłazana została na cztery osobne ligi, w kazdej po 14 zespoław podzielonych w zaleznosci od położenia geograficznego (czyli mozna przyjąc, ze np. jedna z nich będzie miała zespoły wyłącznie z Wysp Brytyjskich, prawdopodobny podział to wschód, zachod, połnoc, południe). W czasie rozgrywek ligowych D1 odbędzie się też walka o puchar w Cup Game, gdzie wszystkie 64 zespoły zmierzą się ze sobą systemem pucharowym, czyli na zasadzie "przegrywający odpada", w formie dwumeczu (u siebie i na wyjeździe). Mecz finałowy będzie tylko jeden - identycznie jak np. w rzeczywistych rozgrywkach pucharu UEFA. Jest przy okazji zawarto jeszcze niesamowicie rajcownie brzmiąca nowość: kondycja piłkarzy zalezec ma rownież od tego czy grają na własnym boisku, czy na wyjeździe. Mała toga, sędziowanie może byc nieminalnie korzystniejsze dla gospodarzy!!! Dprocz Master



League, KONAMI wrzuca całkowicie nowy tryb rozgrywek, ligę nazwaną UE... hmm, WEFA (Winning Eleventh Football Assocation). To niemal kopia rzeczywistych rozgrywek Ligi Mistrzów, ponieważ by do niej awansować, trzeba grać w rundach pre-eliminacyjnych - dostają się bezposrednia tylko najlepsi (pierwsze dwie druzyny z kazdej D1 w Master League). Jest opcja wyszukiwania zawodników w ML na podstawie pozycji na jakiej grają, posiadanych umiejętnosci oraz punktow. Autarzy danoszą tez o wrzuceniu do gry czegos na kształt sklepu, w ktarym za punkty zbierane w zwykłych meczach oraz w treningu zostaniej mazliwosc zakupu różnych "dodatkow". Ca to za dodatki, chyba nikt poza autorami jeszcze nie wie. Z innych ciekowych rzeczy wyłowiłem bajer, ze jesli np. przegramy pod rząd kilka spotkan, to na kolejne spotkanie przyjdzie mniej kibicow i w efekcie trybuny stadionu świecić będą pustkami!!! Własnie, stadiony. Jest kilka nowych, ogołem ich liczba zamyka się teraz w dwudziestu. Proby odszyfrowania japonskich krzaczków przynosły nazwy takich obiektow, jak m.in. Stamford Bridge w Londynie, Stadio Del Alpi i Stadio Olimpico w Rzymie.

Jedziemy dolej. Burzę w szklance wody wywołała informacja, jakoby WE7 oraz PES3 miały jednak ostatecznie opcję on line. Fakt, taką opcję znajdziemy tylko ze nie do konca jest się czym podniecac. Tryb on line umożliwia jedynie ściąganie ewentualnych patchy oraz poprawek do gry, tudzież update statystyk zawodnikow po wczesniejszym ich udostępnieniu przez KCET. Nie ma mowy o GRANIU przez Sieć, na to nam przyjdzie poczekać co najmniej do PES4. Swoją drogą, KONAMI dało trochę ciała, ponieważ wg ich wcześniejszych słów mieli wprowadzić taką opcję jeśli tylko SONY upora się z postawieniem w Europie odpowiednich serwerow. A serwery juz są, 11 czerwca ruszył na Starym Kontynencie system gry on-line za pomocą PS2. Konkurenci w postaci FIF2004 oraz FIFA 2004 mają oficjalnie potwierdzony tryb śmigania przez Internet, PES3 zostaje więc w tym elemencie niestety trochę z tyłu. Na koniec najwazniejsze: rozgrywka. Teksty o zastosowaniu nowego engine'u mozna włazyc między bajki, bo wdrazono tylko nieco nowszą wersję silnika Renderware, co w efekcie daje niemal identyczną wizualnie grę. Fakt, z bliska zawodnicy prezentują się znacznie lepiej - są niesamowicie zrażnicowani, animacja jest wręcz porażająca, ale przy ustawie-



niach z dalszej kamery nikt tego nie dostrzeże. Smaczki w postaci falujących podczas ruchu piłkarza włosów "robią" niewarygodnie! Doszły nowe animacje po strzeleniu bramki, w WE7 zawodnicy cieszą się np. absaskując i lezące we czterech na murawie (przezabawny motyw, wyglądają jak by ze sobą kapuławali...). Ta będzie kolejna WIELKA gra ekipy KCET, co do tego nikt nie ma wątpliwosci. Znow zmiany pazarnie niewielkie, znow narzekać mazna, ze czegos tam brakuje, ale jak juz przyjdzie co do czego. Wybacz fatalną jakosc zdjęcia, ale lepszych "ni ma"



TELEXTREME

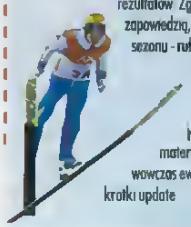
Takiej nawałnicy SMS-ów z odpowiedzią na ostatnia zadane pytanie nie spodziewałem się ani ja, ani mój telefon - przyszło gruba ponad sto prawdłowych rozwiązan. Przyznałem w związku z tym aż trzy nagrody, kolejna wylosowane zostały następujące osoby: Emilion Lewicki z Cerkwicy, Janicki Grzegarz z Tczewa oraz Sławek Szulakiewicz z Kołobrzegu, który podał najdokładniejszą odpowiedz: rekard punktow zdabytych przez jednego Gracza w meczu NBA należy do Wilta "Szczudło" Chamberleina i zamyka się w imponującej liczbie 100 "oczek", w tym 28 pkt. z osobistych i 72 pkt. z gry. A zadanie na bieżący miesiąc wygląda następująco:

KTO ZNAJDZIE SIĘ NA OKŁADCE JAPOŃSKIEJ GRY WINNING ELEVEN 7?

Na odpowiedzi wyczekuję do 4-ga lipca (włącznie), przypominając tradycyjnie, ze najprosciej podesłać ją za pomocą SMS-a, wraz z imieniem, nazwiskiem oraz dokładnym adresem, na nr telefonu 0608 383 518. Nie zapominajcie podawac danych adresowych!

RTL SKISPRINGEN 2003

Chyba uwierzę w cuda, bo znów została poprawionych kilka rekordów - gratulacje dla Darka Popielskiego z Gdańska. Przy okazji nadmienię muszę, że datowany też dwie taśmy z wynikami słabszymi niż te w poprzednim numerze PE, więc albo instytucja Poczty Polskiej dostarczała przesyłki do redakcji przelotowo przez Irak, albo autorzy nie sprawdzili dokładnie najświeższych rezultatów. Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią, ogłaszam koniec sezonu - rubryka poświęcona skokom schodzi niniejszym z anteny. Jeśli dostanę jeszcze jakieś ciekawe materiały w tym temacie, wówczas ewentualnie przygotuję krótki update.



Kuusamo, K-120 (FIN)	172,4 pkt./150,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Neustad, K-120 (GER)	171,5 pkt/153 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Villach, K-90 (AUS)	167,5 pkt/114,5 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Engelberg, K-120 (SWI)	194,1 pkt./162 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Oberstdorf, K-115 (GER)	173,4 pkt./145,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Garmisch, K-115 (GER)	170,4 pkt./144 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Innsbruck, K-11K (AUS)	179,8 pkt./143,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Bischofshofen, K-120 (AUS)	178,9 pkt./163 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Liberec, K-120 (CZE)	171,3 pkt./149 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Zakopane, K-120 (POL)	174,9 pkt./150,5 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Hakuba, K-120 (JAP)	172,6 pkt./151 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Sappore, K-120 (JAP)	180,2 pkt./154 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Trondheim, K 120 (NOR)	173,5 pkt./151,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Bad Mitterndorf, K-1K5 (AUS)	327,7 pkt./366 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-90 (ITA)	160 pkt./11K m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-120 (ITA)	174,3 pkt./151 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Willingen, K-120 (GER)	1K2,4 pkt./158 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Oslo, K-115 (NOR)	17K,5 pkt/145 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Falun, K-115 (SWE)	1K1,9 pkt./15K,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Lahti, K-116 (FIN)	175,8 pkt./148 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Planica, K-1K5 (SLO)	315 pkt/377,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz

ISS on line

Ostatnimi czasy zawrotna kariera robi konsolowe granie on-line. Ktoz ma słyszeć o Xbox Live, a karcie sieciowej do PS2 ? Nie każdego jednak stać na zakup tych cacek, ale jeśli jest w posiadaniu komputera klasy PC, można po raz kolejny przeżyć niezapomniane chwile z poczciwym PlayStation, i to wspólnie np. z kolegą z drugiego końca Polski (który nie musi zwalać mu się na chatę:). Co powiesz na np. Internetową Ligę ISS-a albo Ogólnopolski Turniej Pro Evo u Zdziśka. Nic prostszego! Wystarczy zaopatrzyć się w emulator Szaraczka a nazwa EPSXE, najnowsze pluginy do niego, a co najważniejsze - w plugin CYBERPAD (ta on pozwoli nam na rozgrywkę on-line). Bardzo ważne co najmniej jeden z grających musi posiadać zewnętrzne IP (on "zwłazy" grę), bez niego nie da rady grać, oprócz tego obydwaj Gracze muszą mieć dokładnie tę samą wersję gry (to logiczne) i takie same konfiguracje. Uruchamiamy emulator, klikamy na "Netplay" i voila! Rozgrywkę testowaliśmy on-line w PRO EVO 2 (Hi Amaru!) grało się niesamowicie, od czasu do czasu zdarzały się co prawda spowolnienia i freezy, ale nie można mieć wszystkiego :) Wrażenia z tak były niesamowite. Polecamy sprzężenie obrazu gry na HDD - kiedy gre doczytuje się z CD ROM-u, to emulator, niestety, działa troszeczkę wolniej. Duże znaczenie ma też odpowiednie ustawienie opcji graficznych - czasami lepiej zrezygnować z fajerwerków na rzecz płynności gry. Ci, którzy nie przepadają za piłkami kopanymi, nie powinni być zawiedzeni. On-line możemy grać w każdą grę na PlayStation, pod warunkiem, że wyposażona jest ona w tryb "2 Players" oczywiście obydwaj Gracze muszą posiadać po jednym egzemplarzu tej samej gry.

Wymagane pluginy i emulator ściągniecie (oraz dowiecie się o nim prawie wszystko) ze strony http://plepsxe.emufanatics.com/ [taki]

Przy okazji tekstu chciałem zamieścić apel jednego z naszych Czytelników, skierowany do wszystkich maniaków serii ISS/WE posiadających dostęp do Internetu przez stałe łącze: wszyscy ISS-owcy, zapiszcie się do włoskiej, a w zasadzie europejskiej ligi WINNING ELEVEN 2002, która w tej chwili liczy już ponad 500 członków. Gra toczy się zasadniczo na dwóch serwerach: aBs Killlera oraz quakenet - stworzmy liczącą się koalicję Polaków! Opis konfiguracji emulatora znajdziecie na stronie http://www.iss-online.glt.pl natomiast aby zapisać się do ligi WE2002 odwiedźcie stronę http://www.weleague.qb.net

SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 5)

Koso: Elo ziomy! Tym razem w Szkole Trenerskiej nieco mniej popularna ekipa, niemniej mająca swoich sympatyków. Autorem jest Maciej Oczuda z Ustki. Rzecz jasna nadal czekam na Wasze taktyki - najlepiej, jeśli będą się trzymać prezentowanego tu wzoru. Walcie na koso@psxextreme.pl bądź adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - taktyka". (...) Shiva: Jakie ziomy, toj? Może czytają nasz kącik jakieś foki, heh. "Enyłej", zostałem przez Was zjechany, za w poprzednim numerze nie było nic na temat PES2. Kiedy jest, ta narzekacie, że ciągle tylko PES2 - no i jak tu wszystkim dogodzić, może wrzucę sposób na maseczkę z kalarepy? Dziś jednak przepis na skuteczną grę Kamerunem (taktykę nadesłał Łukasz Kraska z Łodzi i to on zgarnia nogi ode) i Anglią.

ANGLIA

Jedna z najlepszych drużyn w PES2. Ktoś kiedyś w PORADNIKU EXTREME #2 napisał, że ustawienie 4-4-2 jest najbardziej efektywne. W przypadku Anglii sprawdza się ona niemal idealnie, pozwalając wykorzystać atuty wszystkich piłkarzy. Wrzutki Beckhama to poezja, a mały-wielki Owen rządzi w ataku. Anglicy nie mają w składzie praktycznie żadnego słabego punktu, w drużynie grają jedne z największych znakomitości danej pozycji. Najkorzystniejsza wydaje się być gra skrzydłami i częste wrzutki w pole karne na wysokiego Heskeya.

Formacja:
4-4-2A



Ustawienie:
Seaman (1)
Brown (21)
Ferdinand (5)
Campbell (6)
As Cole (3)
Gerard (2)
Mc Manaman (16)
Beckham (7)
Scholes (8)
Heskey (9)
Owen (10)

Stałe fragmenty gry:
Rzuty wolne z każdej odległości przyznaje Beckham, gość potrafi huknąć tak pięknie i z tak cudowną rotację piłki, że normalnie... Karnery to też jego dziełko, z obu stron. Do "jedenastek" Scholes.

Zalety:
Przede wszystkim siła ognia. Tym ustawieniem można dużo zdziałać, bardzo efektywne jeśli chodzi o atak. Najlepsze wyniki przynosi gęsta wymiana piłek, próba uspienia i wciągnięcia przeciwnika na swoją połowę. Perfekcyjne wrzutki Beckhamem, o dla tego często urywający się obrońcom Owen.

Wady:
W gruncie rzeczy Anglicy nie posiadają większych wad i dlatego drużyna ta jest bardzo uniwersalna, z powodzeniem mogą nią grać wszyscy.

KAMERUN

Drużyna dobrze wyszkolona technicznie, szybka, o wzroście średnia 180 cm. Dla początkujących na pewno nie pasuje, gracz średnio wykorzystać ją powinni idealnie, a wymiatacze zrobią z tym ustawieniem to, co Ramba przeciwnikom w "Arsenale Brani". Jeśli lubisz kombinować, spróbuj poniższej strategii. Siła takiej formacji to przede wszystkim skuteczne odbieranie przeciwnikowi futbolówki już na jego połowie (tylko musi grać piłką niską po ziemi), czego efekt jest oczywisty. (...) Ktoś może powiedzieć, że to nic nie zmienia, ale przeponuję Mbamę (LF) i Eto o (CF) ustawić jako odpowiednio RW i LW. Grają oni wtedy bardziej na skrzydłach, a to ma swoje plusy. Wame i Geremi schodzą do środka i jedna podanie przed pole karne daje 80% szans na gola.

Formacje:
4-4-2C



Ustawienie
Songa'o (22)
Zakko (5)
Song (4)
Wome (3)
Lauren (12)
Enojanka (3)
Fahou (17)
Olmbe (20)
Geremi (8)
Eto'o (9)
Mbama (10)

Stałe fragmenty gry:
Strzały z wolnego Olembe jeśli jest blisko do bramki, o Fahou sprawdza się przy uderzeniach z większej odległości. Rzuty rożne - Wome po lewej i Laren z prawej. Karne strzela Eto'o.

Zalety:
Przy umiejętnej grze bardzo długie utrzymywanie się przy piłce. Obrona prawie nie do przejścia, świetny bramkarz. No i magiczny atak.

Wady:
Nie ma zbyt wielu, ale niestety kilku rezerwowych z ławki to dosłownie "idioci" i pole manewru przy zmianach jest ograniczone.

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO. 1&2 i PES

Witam. Wakacje już tuż, tuż. Jako że w poprzednim numerze PE nie było "Kącika...", to zapodaję 2 ładne bramki. [hauwa]

ŁADNA BRAMKA



Dawid Traczykowski ma chyba patent na strzelanie ładnych bramek oraz wykrywanie wszelakich niedopatrzeń programistów. Wczesniej udawało mu się w szarakowej wersji ISS EVOLUTION, tym razem w PRO EVOLUTION SOCCER 2 na PS2.
Dośrodkowanie z lewej strony boiska do Scholesa, który głową odgrywa do Heskeya. Ten z woleja umieszcza piłkę w bramce. I przy okazji wychodzi kilka bugów. Nagroda pod

ŁADNA BRAMKA 2



Bramka bardzo podobna do poprzedniej. Tylko tym razem dośrodkowanie z prawej strony, odegranie głową do Batistuty i strzał z obrotowego woleja (screena z piłką w bramce nie uchwyciłem). Pad wędruje do Mariusza Nawaczyka z Poznania.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Garść kolejnych "odzynów", tym razem nadesłanych głównie przez Czytelników. Szczególne pozdrowienia oraz podziękowania za stały support kieruję w stronę Bogdana "Mustafy" Wernera. W związku z faktem, że ostatnia duża tekstów z powiedzeniami nadsyłanymi listownie powtarza się, apeluję by wysyłać tylko te najbardziej oryginalne i jak dotąd nie publikowane.

- Bracia bliźniacy, Frank i Ronald De Boncowie, z których większość gra w Barcelonie
- W 2D minucie nadal remis 2:1 (...)
- Trener chciał skarzystać z usług Smitha
- Do tej fazy rozgrywek, w której przegrywający przegrywa mamy jeszcze trochę czasu...
- Inzaghi nie jest dobrym sprinterem, ale znakomicie przyspiesza na 1D 20 metrze (...)
- Gol jest uznany wtedy, kiedy piłka całym swoim obwodem przekraczy odległość rowną obwodowi piłki
- Polak walczy z murzynem, to ten w czerwonych spodenkach...
- Teraz zostygł w ruchu
- Niesamowite przygotowanie atletyczno-motoryczne (...)
- Milan miał jakby bardziej większą suwerenność w Lidze Mistrzów
- Ta pani chyba zasnęła z nerwów (...)
- Oddajemy głos do studia, tam ma się zacząć walka o złota

Kącik BIJATYK 57

"Bązur!" Tym razem pałeczkę przejmują bijatyki 2D, a konkretnie - GUILTY GEAR XX. Poniżej znajdziecie pierwszą pracę poświęconą tej wybitnej bijatyce... Wakacje się już rozpoczęły, niedługo odbędzie się chyba najsłynniejsza w skali światowej impreza dotycząca bijatyk - EVOLUTION. To jednak w USA. Mam jednak nadzieję, że ćwiczycie ostro i zamierzacie stawić się na WIELKIM TURNIEJU BIJATYK na konwencie TELEPORT 2003 (szczegółowe informacje w "Kąciku bijatyk" w zeszłym miesiącu) - zapowiada się naprawdę pyszny kawałek zabawy. C U there!

kontakt: e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk", tel 0501 391 911

PIGUŁA

znajduje się na 53 str.

GUILTY GEAR XX

Oto pierwsza praca poświęcona temu wspaniałemu mordobiciu 2D publikowana na łamach "Kącika ", autorstwa Pawła "Koji" Adamczyka z Włocławka. Naprawdę dobry materiał - autorowi już został wysłany za to upominek

Informacje związane z legendą:
[R C]- Roman Cancel. Przerywa animację ataku, dzięki czemu można natychmiastowo kontynuować innym atakiem. Pozwala na tworzenie własnych combosów. Łyka 0.5 tension gauga

Sweep -d+L1 - przewraca przeciwnika nie blokującego niska

Knockout jL1,strąca z powietrza lub rzuca na ścianę

JAM KURADOBERI EX

Kucharuczka jest moją ulubioną postacią. Rardzo szybka, posiada ogromny potencjał w łączeniu ciosów, a do tego jest piekielnie mocna. Niestety, jest też niezbyt odporna na obrażenia

CIOSY SPECJALNE:

d+HS - warte odnotowania w ciosach specjalnych. Ostra 'kosa', niezły zasięg, duża szybkość, a w dodatku piekielnie ciężka do zablokowania. Wstęp do większości masakr. Gdy wejdzie, mamy gwarant na qcf+S.

qcf+S - dobra szybkość. Stosuję w kombinacjach lub na cancel ciosu przeciwnika. Można nawet rzucać się z tym na nieruchomego przeciwnika. Gdy zablokuje i będzie chciał wyjść z kontrą, zdążymy zablokować lub parry ~ d+HS i rura

qcf+HS - dobre z bliska, potrafi zmylić blokujących. Stosuję podczas dobiegania, gdy wiem, że przeciwnik zaraz zaatakuje. Cios przechodzi na plecy

j.p - parry, bardzo dobra zagrywka. Zaraz po niej można wyjść z d+HS~qcf+S lub specjałem.

qcb+K - niezła na mniej doświadczonych przeciwników. Stosuję czasem podczas comboso, który jest blokowany przez przeciwnika. Przechodzę na plecy i zaczynam od nowa. Stosuje czasem po parry - parry, qcb+K, qcf+HS

hcf+P - dobra szybkość i niestety duży recovery time. Stosuję jednak dość często, szczególnie gdy oponent się cofa lub gdy jestem w bezpiecznej odległości.

TENSION MOVES:

hcb,p+S - niezły wypos. Wchodzi niemal po wszystkim. Efektowno i zabójcza akcja, w dodatku można kontynuować. Stosuję kiedy tylko mogę (mam naładowany tension), szczególnie w momencie, gdy przeciwnik rusza z atakiem. Nie zgarnia niestety z powietrza (szkoda, bo taki Justice czy Dizzy walczą raczej w powietrzu - ale kto normalny niemi gra?)

hcb,p+HS - na szarżujących, odpalać w ostatnim momencie, zanim przeciwnik Cię trafi. Lubię też dobiegać bez niczego - przeciwnik się podpala i zanim jego cios mnie dosięgnie, odpalam.

qcfx2+HS - można stosować po qcb+K. Wtedy wystarczy wklepać qcf+HS zamiast qcfx2+HS. Hłeźle na dashujących, wolę jednak hcb,p+HS

DESTROYER:

qcfx2+HS - bardzo dobry DESTROYER. Łapie opadających po dashu. Dobrze wchodzi po qcb+k lub stunie. TANIA ZAGRYWA DLA DESPERATÓW).

COMBOSY:

1 d+HS, qcf+S - dobra zagrywka versusowa
2 po dashu j.HS, S, gp+S, HS, S, HS
3 P, S, S, d+S, d+HS, qcf+S - do nabicia tension
4 P, S, S, d+S, d+HS, hcb, p+S - gdy przeciwnik opada głową w dół, p+HS, gp+S, HS, S, HS, HS do bólu
5 P, S, S, d+S, d+HS, hcb,p+S - gdy przeciwnik opada głową w dół, hcb,p+HS
6 P, S, S, d+S, d+HS, qcf+S - przed wybiciem w powietrze [R.C.] i cokolwiek chcemy np. S, d+S, d+HS, hcb,p+S, gdy przeciwnik opada głową w dół p+HS, gp+S, HS, S, HS, HS. Jeszcze lepiej, gdy po [R.C.] odczekamy żeby reszta nie weszła na combo (to i tak trwa ułamki sekund) - przeciwnik się kapnie po fakcie. Zostawia bardzo małą energii i uśmiech na Twojej twarzy:).

KY KISKE

Według mnie, ostatnio tego pana, zabierając mu "podrzutkę" qcb+k z GGX, po której sprawny Gracz mógł wykonać niekończące się air combo, przy odpowiednim ustawieniu zawodników na arenie. Zamiast tego mamy niezły cios wchodzący na kucających z blokiem. KY to wyważony zawodnik - dobry zasięg niezbyt silnych ciosów

CIOSY SPECJALNE:

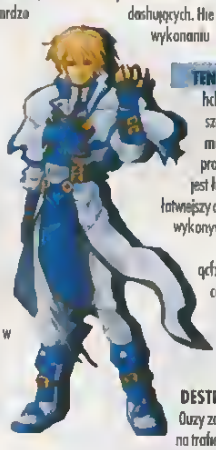
qcf+S - dość szybki, możliwy do wykonania w powietrzu, pozwala trzymać przeciwnika na odległość. Dobry tak w ataku, jak i obronie. Jeżeli masz zamiar się wycofać, odskocz z qcf+HS - ostudzi to rywala. Niewiele postaci ma coś o podobnej charakterystyce, co należy wykorzystać.

qcf+HS - przez wzgląd na szybkość wykonania, stosuję ga z większej odległości. Często wchodzi akcja qcf+HS i tłuczemy na oponenta. Gdy będzie chciał przeskoczyć, to qcf+S lub dashujemy i odpalamy combosik w powietrzu np. S, gp+S, HS, qcf+HS lub Knockout jL1. Jeżeli zdecyduje się blokować, wjeżdżamy z qcf+k lub sweep (d+L1), a gdy blokuje na dół - qcb+k d+HS

p,qcf+S lub HS - na dashujących. Na ziemi nie stosuję go często, bo gdy nie wejdzie, jestem 'do dyspozycji przeciwnika'. Wchodzi po d+HS

qcf+K - dobre na szarżujących. Często go stosuję podbiegając - jest ciężki do zablokowania. Jak przeciwnik wyrobi sobie nawyk niskiego bloku, podbiegam z qcb+K.

qcb+K - dobra na blokujących nisko, jak i na dashujących. Nie pozostawia słabych punktów po wykonaniu



TENSION MOVES:

hcb,p+HS - dobry specjał na szarżujących, ładnie wchodzi w momencie ataku przeciwnika. Nie proponuję stosować z daleka, gdyż jest łatwy do przeskoczenia i jeszcze łatwiejszy do przerwania. Dobry do wykonywania w powietrzu.

qcfx2+P - wchodzi lepiej po combosikach, niż wyżej wymieniony. I jedynie w ten sposób powinien być wykorzystywany

DESTROYER:

Duży zasięg, niezła szybkość, lecz szansa na trafienie żywego oponenta jest mała. Może gdy opada po dashu, ew. gdy mu wcześniej dolejemy winka do herbaty) (hi KingMałpal)

COMBOSY:

1. j.S, gp+S, HS, qcf+HS
2. qcb+K, d+HS, qcf+HS
3. P, S, dp+S, d+HS, qcf+K lub P, S, S, dp+S qcf+K
4. P, S, dp+S, d+HS, qcf+K, [R C], p+S, qcb+K, hcb,p+HS
5. P, S, dp+S, d+HS, qcf+K, [R.C], p+S, gp+S HS, hcb,p+HS

SPARRING PARTNER VIRTUA FIGHTER 4

Oto kolejne osoby. Pamiętajcie żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski te dotyczą!!! Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres Redakcji, z dopiskiem "Kącik bijatyk") lub mailowo (kali@psxextreme.pl)

Nick: Atari
Postacie: Shun Wolf Aoi
Gdzie: woj. olsztyńskie
Kontakt: 0505 450 483, e-mail: a9079@gazeta.pl
Info: Szarpnę też w TEKKENa. Szukam Arcade Twin Stick.

Nick: Mariusz Kalicieski
Gdzie: Oświęcim
Postacie: Akira
Kontakt: 0502 635 347
Info: (z psycho-śmiechem rodzaju) zagram też w TK3/TTT/SC

Nick: Seowak
Postacie: Lion, Kage, Wolf
Kontakt: 0694 816 511
Info: Poznam fanów VF4 w celu wymiany doświadczeń

CAPCOM VS SNK 2

Ostatnia cosik. Ruthemu ucięła końcówkę mini-FAQ'a do Rocka, autorstwo Rorika Dczujdy. Oto dokończenie

INNE PRZYDATNE RZECZY:

Low jump+HK jest po prostu boskie, sprowadzanie po nim rzucasz specjalnym rzutem (trzeba chwilę poczekać, gdyż nie da się rzucić postaci w hit i blockstunie). Dash Rocka przeskakuje nad leżącymi postaciami. Gdy grasz w P i sparowałeś pierwsze uderzenie multi-hitowego specjala, nie musisz męczyć się i parować reszty, wystarczy qcf+LK i sprawa załatwiona. To samo przy superach, tylko że wtedy robisz qcb+HK za plecy przeciwnika (musisz być szybki), obowiązkowa taunt i combo w plecy. Aha, Rock ma też nieblokowalnego customa w A-groove

HP+HK, 360+P, PPP (obojętnie jaka wersja)... i dalej to, co nam się podoba. Proste, nie?

Gdy zablokujesz "kulkę" Blanki będąc w A. HP+HK, qcf+MP

Proponuję grać nem jaka ratio 1, maksymalnie 2. Rock nie jest postacią, która łatwo zadaje duży damage, jego styl opiera się raczej na tym, by uderzyć (słaba) i uciec, zamiast non stop atakować. Z tego powodu ratio większe niż 2 będzie po prostu marnotrawstwem.

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe

JAKIE BYŁO NAJBARDZIEJ KRWAWE MORDOBICIE NA JAGUARA? MOŻNA BYŁO ZREDUKOWAĆ W NIM BRUTALNE EFEKTY.

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wyprzywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy. Odpowiedzi można udzielać dnia 25.06.2003 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21:00. TIP: czas = zegar w TV4 w serwisie informacyjnym "Flesz". Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał, telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#70: pytanie było podchwytliwe. W TK2 wszystkie postacie potrafią poruszać się w trzech wymiarach, co ma miejsce w trakcie turlania się na ziemi (można się odturlać w głąb planszy). Prawidłową na to pytanie odpowiedzieli: Dominik Kowalski, Dominik Furtak oraz Paweł Łukasik. Gratulujemy!

Piła



Zgodnie z zapowiedzią, tym razem w rubryce DOA gości Christie

[mutti]salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 3

CHRISTIE

Debiutująca w trzeciej części adeptka stylu węża okazała się bardzo groźnym zawodnikiem. Punktuje przeciwników szybkimi seriami, ale zna też świetne pojedyncze uderzenia. Wiele z nich posiada wbudowane uniki, a jeśli już przy unikach jesteśmy, to Christie dysponuje najlepszym sidestepem (oraz ciosami z niego) w całej grze. Największym problemem Krystyny jest fakt, że nie zabiera ona przeciwnikowi wiele energii w jednym combosie. Owszem, jej zestawy potrafią być dość rozbudowane (włączając juggle z reversalu lub Limbo Stun), ale jako lekka postać, musi po prostu mieć mało, aczkolwiek systematycznie "dziabać" przeciwnika. Ponadto jej ruchy nie należą do mocnych, jednak odpowiedni sposób gry pozwala szybko i skutecznie pokonać przeciwnika. Jak? Czytaj dalej...

SERIE:

P,P,P,P,P - H,H,M,M,M (TC, WH)
P,P,P,P,d+P - N,H,M,M,L (LTC)
P,P,d+P,P - H,H,L,M (TC)
P,P,K,K - H,H,N,H (UC, WH)
P,K,K,K - H,H N,H (TC, WH)
P,K,K,d+K - N,H,H,L (LTC)

Najprew szybkie punche - najważniejszy moment to trzecie uderzenie, które może być H, M lub L. Kluczem do ich efektywnego użytku jest opóźnianie i sępienie na reversal - absolutnie nie ma sensu stukać wszystkiego "na hura". Najbardziej przydatną opcją jest P,P,K, ponieważ trzeci cios zawsze wybija. Po P,P,d+P Christie jest schylona, więc można wykonać FC,t,p+P (silny i bezpieczny na bloku) lub FC,t+P (juggle starter na high - te dwa ciosy to podstawowa zgadywanka Christie). Natomiast dwie ostatnie serie można wykonać też bez pierwszego "P". Nie opłaca się i obie ostatniego wysokiego lepiej stosować niską korektę z opóźnieniem lub szybki cios na mid.

P,P,d+K,K - H,H,L,M (LTC)
P,P,d+K,p+K - H,N,L,N (TC, WH)
P,P,(d)+K,K - H,H,L,L (LTC)

Tutaj również trzeci cios jest niski, co zwiększa skuteczność serii P,P,P... Najważniejszy jest pierwszy warunek, gdyż trafiając w przeciwnika w closed stance daje LS! Ale właśnie na to będzie czekał drugi Gracz, więc zastosuj kilka razy podejście lub wyskok - będziesz miał większą szansę na posadzenie midu i combo w plecy. Równie ważny jest fakt, że po P,P,d+K Christie jest w FC - już wiesz, jak ją wykorzystać.

t+P,d+K - H,L (LTC)
t+P,K,P - H,H,M (UC, WH)

A tutaj mamy początek obracającej tyłem. Sam w sobie użyteczny, gdyż Christie ma niezłe ataki z BT (na bloku jest BTC, ale tu przychodzą nam z pomocą powyższe kontynuacje). Przyjrzyjmy się teraz seriom na mid.

p+P,P,P,P - M,M,M,M (UC, WH)
t,p+P,P - M,M (UC, WH)
d/p+P,P - M,M (TC, CR)
p,p+P,P - M,H (TC, CK)

Jak widać, powyższe są bardzo mało zróżnicowane pod względem wysokości - niby minus, ale dwa pierwsze perfekcyjnie nadają się do sępienia reversala na mid - wystarczy opóźnić i czekać, a w razie bloku drugie uderzenie oburącz jest UC. Pierwszy cios z d/p+P,P schyla się pod highkami, a drugi daje CR. Ostatnia dwuciosowka idzie M,H i daje CR, ponadto jeśli pierwszy cios trafi schylonego na CH w closed stance, to daje LS!

t+K,K - M,N (UC)
t+K,d+K,P,P - M,L,M,H (TC, WH)

t+K to jeden z kluczowych ciosów Christie, a jego kontynuacje też są niczego sobie. Obie wersje można wymiennie stosować np. t+K, p,p+K - daje nam to w zasadzie trzy opcje do wyboru (t+K zawsze daje CR, więc p,p+K jest bezpieczne). Dłuższa kontynuacja, jeśli nie stosowana przesadnie często, jest bardzo dobrą bronią, natomiast drugie kopnięcie na high jest UC. Na koniec zobaczmy niskie serie.

d/t+P,K - L,M (TC, CHJG)
d/t+K,P - L,L (LTC)
d/p,d/p+K,P,P - L,M,H (TC, WH)
d+F+K,K - L,M (LS, TC)
d+F+K,p+K - L,N (TC)
(d)+F+K,K - L,L (LTC)

Pierwsza seria wybija, jeśli przeciwnik dostał CK po d/t+P - prawdziwa rewelacja, to właśnie w takich zagraniach leży prawdziwa siła Christie! Całość jest szybka, a d/t+P schyla się pod wysokimi ciosami. Jeśli przeciwnik nauczy się reversować kopnięcie, to nic prostszego jak wsadzić rzut lub FC,t,p+P (rzecz jasna z opóźnieniem). Drugie zagranie także unika highów, do tego samo d/t+K wspaniale stopuje przeciwnika, gdyż tączy zasięg z szybkością. Trzecia akcja przeskakuje lowy, jest to kontynuacja po t+K. A na koniec znane już warianty po podejściu, które wspaniałe skutkuje jako pierwszy cios - ono też unika highów, no i kończy się w FC (dodatkowo wzbogacając i tak już świetne końcówkę).
Nie mo jednak co się zbytnio podniecać, gdyż w razie bloku często dostaniemy tu rzutem.

POJEDYNCZE ATAKI:

HIGH:

g/p+P - dość szybki, dający CR cios w twarz. Jest TC, ale tu dość przydatne zagranie, które na CH daje WH.
FC,t+P - świetny juggle starter z kucnięcia. Jest to CHJG, wybija wysoko, a do tego jest UC! Stosowanie go wymiennie z FC,t,p+P to bardzo ważny element rozgrywki Christie. Można go wykonać także jako d/p,d/p,t+P.
g/p+K - kolejny CHJG, tym razem przeskakujący nad lowami. Nie jest to zbyt szybka technika, do tego TC. Ale jeśli przeciwnik ma CR, to jak najbardziej nadaje się do stosowania.
g+K - szybki kopniak, który normalnie daje CR, a na CH wybija (niestety juggle starter z niego żaden). Spełnia podobną rolę co g/p+P, ale ma większy zasięg.
P+K - nic znanego cios dający CR. Niespecjalnie szybki, do tego zasięg podobny do g/p+P. Niestety także TC.
qcf+P - bardzo mocne i szybkie uderzenie, do tego o świetnym zasięgu. Z bliska zadaje większe obrażenia, niestety jest TC. Ten cios to jedna z najlepszych broni na średni i długi dystans, ponadto posyła na WH. Można wykonać jako P z rozbiegu.
qcf+K,K - samo pierwsze kopnięcie zawsze wybija i jest TC, ale wykonując całość Christie jest UC. Drugi kopniak daje też WH, ale przeważnie używa się samego pierwszego jako juggle startera. Jeśli zostanie zreversowany, to Christie jest bezpieczna.
p+F+K - podwójne kopnięcie z obrotu, po którym zostajemy w BT. Technika wychodzi dość szybka, ale fakt że jesteśmy BTC i BAC nie przysparza jej plusów. Można zastosować, ale jest wiele lepszych opcji na high.
F+K,K - okej to, zamiast poprzedniego ciosu stosujemy właśnie tę obrotówkę. Jest to najszybszy i najskuteczniejszy juggle starter na high, ponieważ nie tylko wybija bez CH, ale w razie bloku można dodać drugi cios (który jest UC, niestety łatwo się schylić). Pierwsze kopnięcie jest, rzecz jasna, TC. Jeśli pierwszy but wejdzie, to drugi jest gwarantowany - marnujemy jednak juggle.
qcb+P - uderzenie z sidestepem, a zarazem kolejny CR. Zasięg jest niewielki, ale unik sprawdza się niezle, jeśli wykonamy cios w dobrym momencie.

MID:

p+K - kolanko, mimo że szybkie i niezbyt mocne, jest TC. To dość spory minus, który przesądza o tym, że lepiej używać t+K.
t+K - jeden z kluczowych ciosów Christie. Wygodny w zastosowaniu (nie trzeba puszczać "tyłu"), ponadto jest szybki, ma dobry zasięg i zawsze daje CR! Jakby tego było mało, jest UC!!! Wygląda niepozornie, ale to debeściak, który świetnie wybija przeciwnika z jego ciosów.
FC,t,p+P - kolejne świetne zagranie, niestety tylko z kucnięcia. Na szczęście Christie ma wiele ciosów kończących się w FC. Zadaje solidny damage (z bliska wręcz ogromny), poza tym jest UC oraz daje WH.
d/p,d/p+P - CHJG, ponadto TC, a na normal hicie CR. Jest to całkiem niezła wybitka, która unika wysokich ciosów.
g+P - wolny i mocny cios, który nie aferuje żadnych kontynuacji. Można zastosować, jeśli potrzebujemy zaatakować z opóźnieniem. Daje WH i jest TC.
g/t+P - to technika rozbija blok oponenta, co otwiera drogę do zgadywanki. Daje też WH i oczywiście jest UC.
g/t+K - rewelacja! Jest to prawdopodobnie najlepszy flipkick w grze. Jest trochę wolniejszy niż inne podobne ciosy, jednak jest za razem juggle starterem! Niestety jest on TC i oczywiście daje WH.
d/p+F+K - kolejna świetna technika - cios ten, trafiając przeciwnika od strony pleców (czyli w closed stance) powoduje LS (zobacz LS COMBOS). Ale nie mo na za darmo, więc jest LTC.
p+P+K - potrzebne uderzenie, dające zawsze CR. Schyla się pod ciosami na high (tuż przed trafieniem), a do tego jest UC. Mimo że są to trzy uderzenia, to całość jest traktowana jako jeden cios, więc po zablokowaniu lub przyjęciu pierwszego przeciwnik nie może reversować.
p,p+P+K - mocarne, ale wolne uderzenie, przeskakujące ciosy na low. Jest bardzo widoczne, ale użyte w odpowiednim momencie może sprowokować zbyt wczesny reversal, zadając przeciwnikowi spore straty. Ponadto jest UC oraz daje WH.
d/t+P+K - świetny cios z unikiem, który przydaje się zarówno na wstającego, jak i atakującego przeciwnika. Absolutnie nie należy stosować go często, gdyż oponent nauczy się go rozpoznawać, a po zblokowaniu zawsze potraktuje Christie rzutem (cios jest TC, daje też WH).
t+P+K - ładowany cios, dający guard break. Po przytrzymaniu klawiszy potrafi naprawdę zmasakrować, jednak mimo szybkiego wyprowadzania, nie wymaga wielkiego refleksu od przeciwnika. Przydaje się szczególnie, kiedy zmaltretowana postać oponenta podnosi się, oparta plecami o ścianę.
t+F+K - najlepszy juggle starter Christie, niestety dość ryzykowny, bo odwraca tyłem (BAC, BTC). Zasięg jest jednak niczego sobie, poza tym aferuje on zdecydowanie najmocniejsze juggle.
p,p+K - prawdziwa rewelacja, kolejny cios czyniący z tej ponienekd bardzo groźną postać - dwa uderzenia na mid, które dają WH. Wysokoki ten jest BTC, ale za to na reversalu Christie przelatuje obok przeciwnika, stając z nim twarzą w twarz (tak więc jeśli przeciwnik ma CR, to jest to CAŁKOWICIE bezpieczny cios). Charakteryzuje się też świetnym priorytetem i zasięgiem. Można wykonać jako K podczas biegu. Jeśli wcelnę naciśniemy F+K, Christie wykona wślizg, który trafia i owinie w leżącego - jest to niezła zgadywanka.

LOW:

d+K - standardowy low kick, który posyła na ziemię na CH. Na normal hicie jest TC, więc ostrożnie. Niemniej jednak dobra bron z bliska.
d/t+P - jaka pojedynczy cios sprawdza się świetnie, unikając lowów oraz dając CK na CH. Zawsze mamy też w zanadrzu K wybijające na CH, które można zastąpić innymi opcjami.
d+F+K - niezły zasięg oraz mnóstwo kontynuacji, ponadto jako jedyny idzie dookoła, co uniemożliwia sidestep - nieco wolny, ale na średnim dystansie jest doskonały.
d/t+K - ponownie, świetny unik przed wysokimi ciosami, ponadto szybkość, priorytet oraz zasięg. Jeśli drugi cios trafi na CH, to przeciwnik zwinie się na ziemi, a my mamy do wyboru FC,t,p+P - mocarny mid, lub d/p,d/p+P - wybicie. Zastosowane w tej sytuacji p,p+P często daje LS! Ostatnia propozycja to d/t+P,K - również świetnie się sprawdza, dając zgadywankę d/pd/p+K - dość wolny, ale przeskakuje lowy i aferuje kontynuacje. Sam zaś daje CR.

PORUSZANIE SIĘ:

d/p+P+K - przewrot unikający uderzeń na high. Christie jest traktowana jak schylona postać, więc można ją nisko rzucać. Pokonuje niezły dystans i może prowokować reversal podczas CR. Do wyboru mamy następującą zgadywankę:
P - szybki, UC punch na mid
K - wybicie nogą, dające guard stun na bloku. Także UC.
Jaka ze na końcu Christie jest w FC, można wykonać wszystkie ciosy z kucnięcia, jak również rzuty.

d lub g+P+K - najlepszy sidestep w grze. Nie dość, że świetnie schodzi z drogi ciosom, to Christie dodatkowo schyla się, unikając wysokich uderzeń (może jednak zostać rzucona niskim rzutem). Ciosy dostępne z sidestepu:
P,P - M,M - pierwszy to CHJG, więc jeśli wybija, to szybka naciskamy F. W razie bloku można dodać drugie P z opóźnieniem (oba są TC i dają CR).
P,K,P - M,H,M - w razie wykicia jest to gwarantowana seria. Wszystkie trzy ciosy są TC oraz dają WH.
P,K,d+P - M,H,L - wariant z końcówką na low. Jest LTC, a ostatnie uderzenie zawsze zbija z nóg.

TYŁEM DO PRZECIWNIKA:

P - identyczne z g/p+P z postawy naturalnej.
d+P,P - dwa uderzenia na mid, oba TC. Drugie to CHJG, daje też WH.
d/t+P,P - najpierw low, potem mid - pierwsze LTC, drugie TC. Oba dają CR.
d+K - szybki i dobry CHJG na mid. Jest TC.
P+K - CHJG, normalnie daje CR. Jest UC i daje WH oraz unika wysokich ciosów.
F+K - CHJG, UC. Unika uderzeń na high i daje WH. Jest UC, ale RBTC i KBAC.

RZUTY:

t+T - standard po bloku. Jeśli za plecami mamy ścianę, to zmienia się animacja, damage wzrasta o 10, a ściana może ulec destrukcji.
p+T - to samo siła, ale można dołożyć gwarantowane d+K. Jeśli przeciwnik ma ścianę za plecami, to zmienia się animacja i damage wzrasta o 10 (ściana do rozwałki).
p,p+T - set-up throw, który gwarantuje rzut w plecy. Jest to jedyny gwarant, a do tego najsilniejsza bron w kwestii rzutów.
d/p,d/p+T - catch throw na low o świetnym zasięgu. Zadaje niewielki damage, ale jest to set-up throw, który wystawia na zgadywankę qcf+P, albo p,p+K, ew. p,p+T.
d+T - rzut na kucającego, który rozbija ściany. Jest bardzo silny, do tego jeszcze 10 za ścianę czyni z niego świetną bron.
d+T na kucającego, od tyłu. Sytuacja na takie rzuty nie zdarza się często, ale jeśli już jest, to warta wiedzieć, iż oprócz największego damage za pojedynczy rzut, posyła on też na ścianę (pozwalając na dołożenie dowolnego combo!). Damage może osiągnąć grubo ponad setkę, więc lepiej pamiętać o tym, żeby nie zmarnować okazji.

REVERSALE:

MK, oraz LK dają gwarantowane d+K.
LK wybija w powietrze, więc zapodajemy:
g/p+K, t+K,K
g/p+K, P,P,P,P,P
g/p+K, t+K,d+K,P,P (niedaleko ściany)
g/p+K, p+K, P,P,(d)+K,K

JUGGLES:

po F+K:
P,P,d+K

po CH F+K, CH BT F+K, qcf+K:
P,P,P,P,d+P
P,P,(d)+K,K
p+P,P,P
t+K,d+K,P,P (tylko po qcf+K, ostatnie P tylko przy ścianie)

po CH g/p+K; CH d/p,d/p+P, CH FC,t+P, CH d/t+P,K, CH BT P+K, CH BT d+K:
P,P,P,P,P
P,P,(d)+K,K
P,K,K,d+K
t+K,K
t+K,d+K,P,P (ostatnie P tylko przy ścianie)

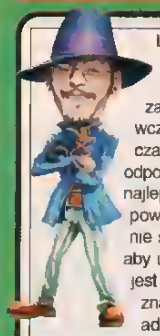
TYLKO po CH BT d+K:
p+K, g/t+K
p+K P,P,(d)+K,K
p+K, p+P,P,P
qcf+K,K

po CH t+F+K:
P+K, P,P,d+K,K
P+K, p+P,P,P

po CH g/t+K:
p,p+K
qcf+P
t+K,d+K

Limbo Stun oraz combo w plecy:
P, P+K, t+F+K i juggle
P,P,K i juggle (pierwsza wersja nie siada, jeśli przeciwnik dostał LS na CH)

Pila



ster@psxextreme.pl

Kącik RPG 41



Lato juz prawie w pełni (do kalendarzowego zostało tylko kilka dni), za chwilę wakacje i wczasowanie na całego, czas tez na mały odpoczynek od konsoli, najlepiej na świeżym powietrzu. Oczywiscie nic nie stoi na przeszkodzie, aby urządzać sobie RPG bez pomocy szarej lub czarnej skrzynki (Livel), w przerwach nadrabiając zaległosci poprzez przeglądanie zawartości "Kącika . " A jest co przeglądać - mimo powrotu (mam nadzieję, ze chwilowego) do dwoch stron udało mi się wrzucic sporo roznorakiego stuffu, tak więc kazdy powinien znaleźć coś dla siebie w tej wakacyjnej mieszance. Jedna sprawa mnie wciąż nieco wkurza, mianowicie notoryczny brak danych osobowych (nazwiska i adrasu) w wielu nadsyłanych mailach - jesli chcecie Memorki za Wasz udział w "Kąciku . ", to nie zmuszajcie mnie do ciągłego wysyłania zapytań o Wasze namiary. Oki, to na sanki .. czy cos w tym rodzaju.

KONKURSY

NOTOWANIA

Wow! Gekawe czy istnieje jakiś limit owych vagrantowych chainow, bo 124 to juz naprawdę hardcore. Jeszcze trudniej będzie chyba pobic nowy wynik z Blitzballa, jaka ze nagranie na kasecie pokazała, za optymalnie wykorzystana została prawie kazda sekunda meczu i najwyzej mozna tu wcisnąc jeszcze jedną jedyną bramkę, aby wychodziła po 10 na połowę. Czy ktos da radę? Przy okazji rzucę propozycję dla maniakow monotonnego klikania - jak najlepszy rezultat w unikaniu piorunow na Thunder Plains w FFX. Gekawe, czy znajdą się masochisci, ktorzy podejmą tą wyzwanie)

VAGRANT STORY - CHAINS
Jarosław "Yaro" Kubik z Zawiercia 124

FINAL FANTASY X - WYNIK MECZU BLITZBALL
Jarek Mroz z Gorwalina 19:0

PANTEON GWIAZD

Ho - nawet ze starej "siódemki" można jeszcze coś wydusic, co udowodniło już dwoch Graczy - aby tak dalej. Wpisy na ten miesiąc są następujące:

Kto: Wahooka z Poznania
Gra: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie 2: naładowanie 8 materii Knights of the Round do poziomu Master (w celu sprawdzenia plotki o Excaliburze) (HARD?)

Kto: Arkadiusz Matczak z Lublina
Gra: FINAL FANTASY 10
Osiągnięcie 1: wybupienie wszystkim Aeonom wszystkich zdolnosci i czarów (HARD?)
Osiągnięcie 2: uzyskanie 99 poziomu drużyny Blitzballa (team level) (EASY)

Kto: Sebastian Stawinski z Fromborka
Gra: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie: pokonanie Emeralda jedną postacią i bez użycia materii (EASY)

RPG EXTREME(rozwiązanie)

Najwyraźniej zadanie okazała się dla Was zbyt trudne, gdyz odpowiedzi przyszła jak na lekarstwo, zas laureatem Memorki tym razem został Rafał Jancewicz ze Strumienia (napisz przy okazji, jaka wadę). Aby zadosćuczynic wyzwaniu, podam teraz kilka przykładowych gier, w ktorych mozna miec do czynienia z bonkiem lub wymianą gotowki

PHANTASY STAR ONLINE (DC) - można była zostawiac kasę i przedmioty w Checkroom

7th Saga (SNES) - kasa na klejnoty, ktorych nie trocila się po przegranej walce

Pokemon Gold/Silver (GBA) - kasę oddaje się mamie, a ona ją przetrzymuje i często kupuje pełno niepotrzebnych rzeczy) Ponadto mozna kupowac grudki złota

DRAGON QUEST - seria (SNES, PSX) - można przechowywac zarowno kasę, jak i przedmioty

BREATH OF FIRE IV (PSX) - w wiosce Faeries mozemy wykupic polisę ubezpieczeniową (Battle Insurance), ktora w razie czego ozywi nas, ale rowniez mozemy ją zlikwidowac i dostaniemy kasę, ktora jest tam przekazywana automatycznie podczas walk (chyba 8% z każdej)

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER (PS2) - bank mieści się w mrowczej wiosce

DARK CLOUD 1 i 2 - kasę mozna zamieniac (bez strat) na sztaby złota

Następne pytanie za miesiąc.

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują

Wahooka z Poznania, Michał "Bazi" z Pleseczna, Michał Saramek z Reszela, Rafał Jancewicz ze Strumienia, Sebastian Stawiński z Fromborka, Jorek Mróz z Garwolina, Jarosław Kubik z Zawiercia oraz Lukemen, pada zas łyka Arkadiusz Metczak z Lublina. Uff, duzo Was w tym miesiącu.

MORROWIND QUESTS

Tym razem porcja questów od niejakiego Lukemana, do ktorego wędruje Memorka



Miejsce: Seyda Neen
Zleceniodawca: Forgoth
Zdanie: Należy doć mu pierścień, ktory znajdujesz w beczce po wysku z Census and Excise Office, na początku gry
Nagroda: zdobędziesz sympatię u miejscowego sklepikarza

Miejsce: Seyda Neen
Zleceniodawca: Darvame Hleran
Zadanie: Darvame mowi, że Vodunius Hucaus nie jest tu szczęśliwy. Po rozmowie z Vndumusem dowiadujesz się, za nie me on pieniędzy na wyjazd z wyspy. Prosi Cię on, abys odkupił od niego za 100 sztuk złota przeklęty pierscień
Nagroda: ow pierscień

Miejsce: Na północ od Caldery
Zleceniodawca: Hlormar
Zadanie: Stojący na scieżce człowiek poprosi Ciebie o pomoc. Pewna wiedźma, z ktorą podrozował, uspiła go i okradła ze wszystkiego. Trzeba jej poszukac, więc ruszaj sciezką na północ. Wiedźma daleko nie odeszła, a po rozmowie z nią dowiesz się, ze nie miała ona złych intencji i ze odda Hlormarowi rzeczy, ale dopiero w gildii magow. Gdy o tej propozycji dowie się Hlormar, wpadnie we wściekłość i będzie chciał zabic wiedźmę. Możesz opowiedzieć się po stronie wiedźmy lub Hlormara.
Nagroda: Gdy zabijesz wiedźmę, Hlormar nauczy Cię siły (Strength o poziom w gorę), a gdy zabijesz Hlormara, wiedźma podaruje Ci 3 mikstury zdrowotne



Miejsce: na północny zachod od Pelagiad
Zleceniodawca: Maurrie Aurmine
Zadanie: kobieta poprosi Cię a przekazanie bandyce, ktory ją okradł, rękawicy w dowod miłosc. Bandytę Nelosa Onmara znajdziesz w gospodzie w Pelagiod. Po rozmowie wroc do Maurrie
Nagroda: Po nagrodę musisz udac się aż do Tel Aruhn i porozmawiać z Emusette Bracques w miejscowej gospodzie, a Otrzymasz mikstury uzdrawiające

Miejsce: droga do Vivec
Zleceniodawca: Thoronor
Zadanie: Zleca Ci odnalezienie przyjaciela Edrosa Oril. Poszukiwania musisz zacząć od zabicia dwoch kogautl, o w ich pobliżu znajdziesz książkę należącą do Edrosa. On sam znajduje się trochę dalej. Po doprowadzeniu go do Thoronora otrzymasz nagrodę.
Nagroda: amulet

Miejsce: droga z Caldery do Ald'Ruhn
Zleceniodawca: Hisim Deep-Raed
Zadanie: Został on zaczorowany i poprosi Cię a przyniesienie mikstury lub użycie czaru usuwającego paraliz.
Nagroda: hełm Icecap

Miejsce: Vivec, Foreign Quarters
Zleceniodawca: sprzedawca Mun-Gei
Zadanie: Sprzedawca ma problemy z Marcelem Maurard i chce się go pozbyć. Sam Marcel mówi, ze jest bezrobotnym aktorem i poszukuje angazu w teatrze. Teraz udoj się do dzielnicy Hlaalu, gdzie na głownym placu mieszka w jednym z domow Crassius Curio. Potrzebuje on aktorow, więc po rozmowie z nim wracasz do Marcela i mowisz mu a Curio. Teraz pora odwiedzić sklep Mun-Gei i odebrac nagrodę
Nagroda: włócznia zadająca obrażenia od zimna

Miejsce: Vivec, Foreign Quarters
Zleceniodawca: sprzedawca Alusaron, na Main Plaza
Zadanie: chce on, abys ukradł kontrakt konkurencyjnemu kowalowi Tilvurowi. Zlecenie to znajduje się w prywatnej kwaterze Tilvuro.
Nagroda: bron

Miejsce: Vivec, Temple
Zleceniodawca: Tarer Braryn
Zadanie: Poprosi Cię on o dostarczenie przesyłki i przeprosin pewnemu magowi w Foreign House. Tarer obraził mago Traboniusa, za co został ukarany wysypką. Po dostarczeniu przeprosin zgłos się do Tarera.
Nagroda: Od maga zyskasz eliksir, a od Tarera 100 sztuk złota.



Miejsce: Ald'ruhn
Zleceniodawca: Bivale Teneran, Tiras Sadus, Daynes Redothrd, Llether Vari, Bevene Releth
Zadanie: Ci wszyscy sprzedawcy zlecają Ci zadanie odszukania Sarandasa, ktory jest im winien pieniądze za zakupione rzeczy. Najpierw odwiedź wszystkich wymienionych, a pozniej udaj się do domu Sarandasa. Po nomowach zwroci on wszystkie rzeczy, ktore oddaj sprzedawcom.
Nagroda: W sumie zyskasz 200 sztuk złota i wdzięczność (sympatię) sklepikarzy

Miejsce: Ahemmusa Camp (na północ od Vos)
Zleceniodawca: Urshamusa Rapli
Zadanie: Należy odszukac białego guara, a znajduje się on na rozwidleniu drog, na zachod od obozu. Po jego odnalezieniu podążaj ze nim, a zaprowadzi Cię da zwłok obozowej uzdrowicielki. Znajdziesz tam też pierscień
Nagroda: tarcza przywracająca kondycję

Miejsce: na południowy zachod od Ahemmusa Camp
Zleceniodawca: Athanden Girith
Zadanie: Gosc został obrabowany z 6 skor guaro, więc po rozmowie z nim udaj się do obozu Ahemmusa i zagadaj do kogokolwiek na temat skradzionych skór. Okaze się, ze dwaj złodzieje są na wybrzeżu, na południe od obozu - jeden z nich ma przy sobie owe skóry
Nagroda: należy odebrać ją u Berweny, handlarki w mieście Tel Mora, a jest nią magiczny pierscień i mikstury uzdrawiające



Miejsce: Fort Moonmoth
Zleceniodawca: Larrius Varro (w komnacie na dole)
Zadanie: Poprosi Cię on a zabicie kilku osob z Commona Tong (chodzi o łapowkarstwo). Jaka ze sprawa jest delikatna, wyznacza Ciebie do wymierzenia sprawiedliwosci. Musisz zabic 5 osob zamieszanych w tą sprawę. Aby dowiedzieć się ktore to osoby, popytaj członkow gildii złodziei (są w gospodzie South Wall Cornerclub). Po rozmowie dowiesz się, ze te 5 osob to: Thanelen Velas, Vodusa Sathryon, Marosa Aren, Madrale Thirith i Savor Trandrel i ze znajdują się oni w Council Club. Po ich zabiciu musisz przemknąć niezauważenie z powrotem do Fortu, gdzie Larrius oczysci Cię z zarzutow o morderstwo i wręczy nagrodę.
Nagroda: Ring of Surroundings

Miejsce: Tel Mora
Zleceniodawca: sklepikarka Berwen
Zadanie: należy zabic zarazonego, ktory znajduje się na piętrze
Nagroda: zdobycie sympatii u sklepikarki

FINAL FANTASY X - BOSSOWIE

Czas nadrobić zaległości w tym temacie, tak więc w tym miesiącu aż trzy opisy, wszystkie autorstwa Michała Saramaka z Reszla, który łyka za mnie Memorkę.

VORBAN

HP: około 600 000
Można ukraść: Healing Spring (common), Stamina Tablet (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Friend Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z dodatkiem do Strength, pancerze z plusami do Defense
Techniki specjalne:
- Mortar - ok. 6.000 damage na całą drużynę (kontratak)
- Body Splash - silny atak na wszystkich, nawet do 9 999 obrażeń
Specjalne odporności:
- wysoka obrona fizyczna i magiczna
Strategia:
Na początek rzucamy Hastegę. Vorban co jakiś czas (losowo) kontruje nasze ataki Mortarem, a w swojej turze używa Body Splash. W czasie walki należy uważać, aby przynajmniej jedna postać miała zawsze powyżej 6 000 HP (i leczyć całą drużynę po kontrataku), a jeśli wszystkie mają poniżej 9 999, to przed ruchem bossa wzywamy Yunę Aeona, który przyjmie na siebie atak przeciwnika. Jeśli minimum jeden z zawodników ma więcej niż 10 tys. HP, to można nie wzywać Aeona, lecz trzeba pamiętać, aby miał on na sobie czar Haste, żeby miał dość kolejek na wskrzeszenie reszty drużyny. Czasami w swojej kolejce boss używa zwykłego ataku fizycznego na jedną postać, o szanse na to są większe, gdy jeden z zawodników stoi w postawie obronnej (po naciśnięciu "trójkąta"). Dbrzenia zadajemy atakami fizycznymi oraz Overdrive'ami (przydaje się Banishing Blade Aurona).

CATASTROPHE

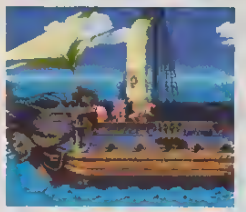
HP: około 2 200 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Lv.2 Key Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Designer Wallet (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zadające negatywne statusy (xxx Strike), pancerze z ochroną (xxx Proof) przed nimi
Techniki specjalne:
- Toxic Cloud - Poison, Confuse i Curse na wszystkich
- Toxic Spray - atak na jedną postać plus wszystkie Breaki
- Demi - odejmuje wszystkim 1/4 HP
- Hundred Thorns - bardzo mocny atak na całą drużynę
Specjalne odporności:
- wyższa obrona, gdy siedzi w skorupie
Strategia:
Jest to chyba jedyny boss z grupy Original, przeciw któremu można wystawić drużynę z małą ilością życia (poniżej 9 999 HP). Walkę z tym przeciwnikiem można podzielić na dwie fazy. W pierwszej wykonuje on ruch co dwie kolejki, a używa zakładającego i dwie negatywne statusy Toxic Cloud. Na początek rzucamy Hastegę i staramy się pokonać pierwszą część walki przed ruchem bossa - jeżeli się to nie uda, to Yuną wzywamy Aeona, by atak został wykonany na niego. W następnej fazie kalas wyłazi ze skorupy i zaczyna używać ataków w następującej kolejności: Toxic Spray, Demi, Hundred Thorns i tak w kółko. Ponieważ Toxic Spray zakłada na naszą postać wszystkie Breaki, więc lepiej, żeby zginęła, niż walczyła dalej, zadając minimalne obrażenia - wskrzeszenie zajmuje tylko jedną rundę i można wykonać je Yuną za pomocą czaru Full-Life (jej Overdrive Mode najlepiej więc ustawić na Healer). A teraz najważniejsze - atak Hundred Thorns zadaje najczęściej śmiertelne obrażenia całej drużynie i nie można się przed nim obronić, tak więc tuż przed nimi należy koniecznie wezwać Aeona, który dzielnie stawi czoła niebezpieczeństwu (i na 99% zginie). Obrażenia zadajemy atakami fizycznymi i Overdrive'ami, a choć sama walka jest długa, to wbrew pozorom Catastrophe ta dość łatwy przeciwnik.

EARTH EATER

HP: około 1 300 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Lv 1 Key Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Fortune Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Triple Overdrive, pancerze z Auto-Potion
Techniki specjalne:
- Megaton Punch - silny atak fizyczny (kontratak)
- Flare - czar odbity od Reflecta, więc zawsze wchodzi (kontratak)
Specjalne odporności:
- wysoka obrona fizyczna gdy stoi
- założony permanentnie Reflect
Strategia:
Przez cały czas na drużynę musi być rzucony czar Hastega, gdyż gość jest bardzo szybki. Nasze ataki kontruje on Megaton Punchem, co w połączeniu z równie silnym atakiem fizycznym w turze bossa zazwyczaj kończy się śmiercią dwóch członków drużyny, a wtedy trzecia musi mieć czas na wskrzeszenie i "przyspieszenie" reszty zespołu. Ataki fizyczne zabierają małą ilość HP (wyjątek stanowi Overdrive Wakki), a stały Reflect eliminuje możliwość używania czarów (chyba że odbijamy je od własnego Reflecta), więc głównie nastawiamy się na Attack Beats oraz Overdrive'y Aeonów (dobrze działa też Pain Ammy). Yuną najlepiej ciągle używać czaru Full-Life (mode Healer), a wtedy pasek napełni się po 2 - 3 razach. Po jakimś czasie (po otrzymaniu określonych obrażeń) przeciwnik przewraca się, a wtedy ataki fizyczne zadają normalną ilość obrażeń, tylko że trzeba się liczyć z silną kontrą z czaru Flare. Trzeba pamiętać, aby przed każdym ruchem bossa zyły wszystkie osoby, a po użyciu Aeona odwołać go, by nie zginął.

OLDSKOOL

(SEIKEN DENSETSU 3)





Pierwszą grą, którą uważam za wartą uwagi z całego grona SNES owych oldschoolowych jest ostatnia część sagi "Seiken Densetsu" na swą konsolę. Ukazała się ona w czasie największej eksplozji płodności i geniuszu firmy SQUARESOFT (lata 1995 - 1996), kiedy to wyszły też znane i kochane tytuły, jak choćby CHRONO TRIGGER, FF6 czy Bahamut Lagoon. "Seiken Densetsu 3" w dużym stopniu nawiązuje do swojej poprzedniej części. Podobny jest system prowadzenia walk, tzn. action RPG - firma SQUARESOFT zrezygnowała z rozgrywki turowej na rzecz systemu bardziej arcade'owego. Do dyspozycji mamy klawisz odpowiedzialny za atak fizyczny kierowanej postaci, o pozostałymi komponami kieruje konsola, zaś przy skonce postaci mamy pasek ładujący atak specjalny (posiadający trzy poziomy), odmienny dla każdego bohatera i klasy. Zapełnia się on w miarę zadawania obrażeń fizycznych wrogom. "Seiken Densetsu 3" posiada jedyny w swoim rodzaju (jeśli chodzi o SQUARESOFT) system rozwoju postaci. Otóż każda z ich posiada początkową klasę (np. Thief lub Cleric), a w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia mamy możliwość rozwoju wybranych parametrów postaci. Przy poziomach 18 i 38 mamy zmienić klasę na jedną z dwóch (np. Thief na Ranger lub Ninja) i wyboru tego nie można cofnąć. Daje to razem po 4 końcowe profesje dla każdego bohatera, a każda z nich ma odmienny wygląd, parametry i ataki specjalne.



Skoro wspomniałem o bohaterach, to należy nadmienić, że jest ich szóstkro. Na początku gry wybieramy postać, która będzie bohaterem głównym, i jej dwóch kampanów, przyłączanych w trakcie przygody. Każda postać ma odmienny sposób prowadzenia historii, czyli aby poznać wszystkich bohaterów i ich motywy, trzeba przejść grę co najmniej 6 razy! W trakcie gry można się też natknąć na postacie odrzucane przez nas w czasie formowania drużyny, co zwiększa interakcję z otoczeniem, sprawia wrażenie realnosa wykreowanego świata.
Fabuła nawiązuje do poprzedniej części. Rozchodzi się o poszukiwania Mana Stones i Mana Beast, w które wplecione są osobiste przeżycia bohaterów (jak to zwykle bywa). Nie będę wnikał w historię, ponieważ jej szczegółowy opis zależy od wybranego bohatera.
Kiedy już mowa o kreowaniu świata, to trzeba przyznać, że grafiky SQUARESOFTu osiągnęli w tej grze limit możliwości SNES-a. Tła są bardzo szczegółowe i kolorowe, postacie ładnie animowane, wszystko w przyjemnej, bajkowej oprawie. Z pewnością można powiedzieć, że grafika jest ładniejsza niż w CHRONO TRIGGERze czy FF6. Sama rozgrywka jest bardzo wciągająca, często też pojawiają się momenty humorystyczne (jak np. Hawk podający się za Papę Smerfa). Poziom trudności jest średni, tzn. łatwo pokonać zwykłych przeciwników, ale bossowie mogą sprawić kłopoty (jak wspomniałem nie ma systemu tui owego, więc trzeba mieć szybkie palce). Fabuła jest w miarę liniowa, chociaż zawiera kilka ukrytych questów.
Podsumowując, "Seiken Densetsu 3" jest bardzo nietypowym dziełem SQUABESOFTu, a sama marka i pomysłowość programistów gwarantuje co najmniej kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy. Polecam.

PS. Inne części są również warte zapoznania, przede wszystkim "Seiken Densetsu 4" (LEGEND OF MANA - PSX). Do sagi można też zaliczyć dziwadełko "Secret of Evermore".

Michał "Bazi" Magnuszewski

- Wydawca SQUARESOFT
- Emulator ZSNES (PC)
- Grafika 9
- Grywalność 8
- Ocena 8

KINGDOM HEARTS - TRINITY

Kolejna porcja stuffu z tej gry dotyczy owego specjalnego "tańca", jaki trójka bohaterów wyczynia w specyficznych, oznaczonych kolorowymi kwatkami miejscach, aby otrzymać rozmaite, przydatne przedmioty. Lokalizacje owych "kwatków" są następujące.

TRAVERSE TOWN

Niebieskie
- pierwszy dystrykt, obok kawiarni
- pierwszy dystrykt, przy bramie prowadzącej na zewnątrz
- trzeci dystrykt, na górze za statuą
Czerwone:
- pierwszy dystrykt, w bocznej uliczce
- drugi dystrykt przy krucie prowadzącej do Secret Waterway
- drugi dystrykt, ponad Gizmo Shop
Zielone
- w sklepie z akcesoriami Gida
Żółte.
- za domem Merlina
Białe
- w Secret Waterway, obok Leona

WONDERLAND

Niebieskie:
- w zagajniku obok wejścia w Lotus Forest
- również w Lotus Forest, w dalszej części lasu
Zielone
- obok Save Pointu w Rabbit Hole
- w kominku w Bizarre Room
Białe
- w Lotus Forest, po drugiej stronie obrazu wiszącego w Bizarre Room

OLYMPUS COUSEUM

Niebieskie:
- dwa przy bramie, po lewej i po prawej stronie
Zielone
- na wprost bramy Coliseum
Żółte.
- obok kamiennego bloku w "poczekalni"
Białe
- na wprost bramy Coliseum

DEEP JUNGLE

Niebieskie
- w obozie Jane
- na wysoko położonej platformie w Climbing Trees
Zielone:
- sprytnie ukryte w Treehouse
Białe
- na przeciw Keyhole w Waterfall Cavern

AGRABAH

Niebieskie.
- Bazaar, na platformie
- w Silent Chamber w Cave of Wonders
Czerwone:
- w Treasure Room w Cave of Wonders
Zielone.
- na Plaza, w Storage Room
Żółte
- w wielkim holu w Cave of Wonders
Białe
- przy głównym wejściu w Cave of Wonders

MONSTRO

Niebieskie
- na platformie w Mouth
- na jednej ze spiralnych platform w Throat
- w Chamber 5
Zielone
- na dachu chaty Geppetta w Mouth
Białe.
- w Chamber 6

HALLOWEENTOWN

Czerwone.
- przy wejściu do Oogie's Manor, dostępne tylko przed pokonaniem Oogie
Białe.
- na Moonlight Hill

ATLANTICA

Białe
- w pałacu Tritona, pod muszlą na środku

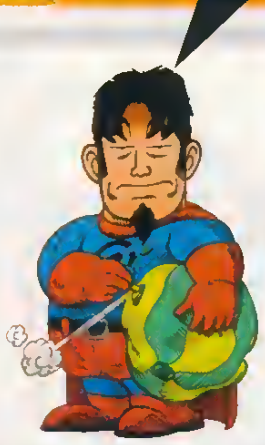
NEVERLAND

Zielone.
- na statku, przy wejściu w kabiny Hooka
Żółte.
- na środkowej platformie w przedziale towarowym statku
Białe
- na górnym pokładzie statku

HOLLOW BASTION

Niebieskie
- w Great Crest, po bitwie na wielkiej platformie
- ukryte w Dungeonie
Zielone
- na drugim piętrze Biblioteki
Czerwone.
- na drugim poziomie Entrance Hall, naprzeciw statuy
Białe
- w połowie drogi na szczyt Rising Falls

Listy - skrzynka



Nie wyrabiam. Nie wyrabiam z powodu doskwierających upałów. Niestety, zostałem obciążony genetycznie i pat leje się ze mnie do tego stopnia, ze momentami nic nie widzę, a jak już, to mam makre łapy. Do owych makrych łap klei mi się wszystko, m.in. listy. Po przeczytaniu niektórych, wyglądają one niczym mokra szmata ! jak tu wrzucić takowy materiał do pieca? Hm, na szczęście nie potrzebuję letnią parą materiału opałowego, tateż magazynuję tenże na balkanie, suszę metodą naturalną, po czym ładuję do piwnicy - na gorsze (zimne) czasy, modląc się, aby żaden entuzjasta cudzej własnosci nie upatrzył sobie mojej kłódki strzegącej mojej piwnicy wraz z zawartoscią (ochrona danych i te sprawy;) Ole! (.) Okres wakacyjny poprzedzał finisz w szkole (wyciąganie ocen), byc może dlatego właśnie dostałem relatywnie mało listów, jeszcze mniej konkretnych, tateż serdecznie przeproszam, ale lecą "oklepane tematy" Jasne, mogę sam wymyślać tematy i sam sobie odpowiadac, ale czy tędy droga? Wysilcie się! Aho, maże i trwają właśnie wokacje, ca jednak nie zmienia faktu, że wciąż jestem na posterunku (pieluchy,) i przyjmuję na klatę wszelką korespandencję. Piszcie zatem jak najwięcej (tylko nie przysyłajcie mi kartek z pozdrowieniami z odległych zakątkaw świata, bo trupnę padem, czy jakaś tak ..) - czekam niecierpliwie. Przy okazji pragnę poinformowoc wszystkich zainteresawanych, że moja "kamara" to już wspomnienie, więc nie probujcie się dodzwonić (w tle słychac szatanski rechat) (. .) Żegna się HIV.. - chwilowa zwątpiany.(.□

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 338282, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV").

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Łukasz Bednorek, Międzyrzecz (nagroda "upominek combo")
Lidia Baczkowska, Warszawa (Memory Card)
Maciej Burzykowski, Brwinow (Memory Card)
Wiktor Pietraszkiewicz, Wrocław (Memory Card)

PRYWATA:

Łukasz Szmątkowski Oswiecaco wielkie thnx za emajowy stuff!!!
Tomasz Kowalski, Chrzanów Luszowice mam nadzieję, ze mnie nie pozrat kupesz...
Wietnam234 hrzo się byłte odezwał! Ja nie gryzę (bez potrzeby)
Kane : vice versa city
Paweł, Łódź : jeszcze długo będą krążyć takie stereotypy. Nic dziwnego
Patrick potrafi jak mało kto!
Baczan Pozmat zgadzam się. Tylko kiedy ?
Szczere Wrocław kolesi, mesz zdrowo narkotane do łba...
Raf Wielkiczka no to "dosatkes" nie ma co, Hhehhe!
Mecnek, Katowice gdzies Ty się ochował? Ze nby w K-nach? Oj, coś nie wiarogo...
Zubi, Łódź je też się cieszyłem jak chciałem. Wszystko jednak mija, przejdzie, czy później, w tej materii.
Jacek Opole codziennie!
Zbych Gdańsk pomyślę, pomyślę

DEBIL MIESIĄCA



"[...] Pewien znajomy, zaufany "pirat" powiedział mi, że za miesiąc ma wyjść przeróbka Xboxa pozwalająca odpalać gry z PS2! Ma to być nie tyle jakiś chip, co raczej program instalowany na HD, pełniący funkcję emulatora. Gry z PS2 będą chodziły tylko wtedy, jak będą nagrane na DVD-R. Jestem w szoku! Czy wiesz coś na ten temat? [. .]" ???, ???

Doskonale! Ja, gdzies w okolicach tegoz tekstu podpisany i zdjęciem przypieczętowany, zamawiam jedną kopię (a col) Czekam na przesyłkę

PORTY, BEZ ŻEGLARZY



"[...] Temat to moze stary jak świat, ale chyba nikomu nie zaszkodzi jak jeszcze jeden list przeczyta,) (...) Od trzech lat byłem szczęśliwy posiadaczem PSX'a, ale czas leciał szybko i wszyscy konsolowcy zaczęli uciekać z tonącego statku, przesiadali się na szybszą jednostkę - PS2, nie będę się rozdrabniał na inne, kolega ma Xboxa i gra w niemiecką wersję HALO, bo innej nie może dostać (je wysiadam - nie chcę, zeby mannes albo co gorsza ufoki szprechety do mnie po niemiecku!) Trzeba by tez się przesiąść, ale nadarzyła się inna okazja, a ze miałem już coś takiego w domu kiedyś i umiałem się tym posługiwać więc. Pół roku temu kupiłem okazyjnie komputer - dosyć dobry, trochę go jeszcze podrasowałem i zacząłem grać... Na początku koledzy-komputerowcy (biel) zasypali mnie tytułami, więc nie miałem czasu spokojnie pomyśleć o paru sprawach... Czym więcej grałem, tym robiło się jakby nudniej, przeważnie siedziałem sam i nieraz po prostu robiło się smutno, ale komputer raczej z założenia jest mało towarzyski i wyklucza zabawę w grupie (pomijam Multiplayera przez Net). Mój znajomy ma PS2 - po prostu nie może się opędzić od gości w domu, wszyscy razem grają i jest zabawa na okrągło. Zdawałem sobie sprawę, że coś tu jest nie tak, ale olśnienie przyszło dopiero w minione Święta Wielkanocne... (...) Niedawno dostałem grę TONY HAWK'S 3 (konwersja z PS2 na PC) - czad! W jednej chwili odżyły i eksplodowały wspomnienia. Co się działo? Przecież mi przy tym TONYm tak adrenalina skakała, że na dwa dni zapomniałem o bożym świecie, tylko kręciłam triki do tego 'skejtowsko-pankowa' muza wymiatała i po prostu byłem pos**ny. Brakuje takich gierek na PC, nieraz tylko pojawi się jakaś konwersja (HIV ciach!!! Tu polecało kilka jałowych porównań .) A przykłady można by mnożyc bez końca. I gdzie jest pies pogrzebany? Dlaczego przy takich mocach obliczeniowych, jakie mają współczesne pecety, nie można zrobic dobrej gry (duża miodność i żywotność)? (...) Zrobię tak, jak będę miał nadwyżkę kasy (hmm...), to w tajemnicy (laska by mnie zabiła, i tak juz traktuje mnie jak wanata) kupię PS2, BO KONSOLA TO JEST SPRZĘT DO GRANIA, A NIE KOMPUTER!!! [...]" Szary, ???

Odkrywcze, nie ma co. Tak się składa, iż pecet, zwany szumnie komputerem osobistym ma nie tylko wady, ale i zalety. Podstawową zaletą jest... system Linux i jemu podobne. Gdyby wyspecjalizowane teamy developerskie tworzyły gry dedykowane "linuchowi", to konsole byłyby w głupiej sytuacji - zapewniam Cię. Ale tak nie jest, więc gdybanie można sobie odpuścić. Z tymi portami to rzecz nie do końca jasna, bowiem jeśli jakaś gra trafia z konsoli na peceta i wygląda gorzej, w dodatku traci się animacja itp. - to wszyscy konsolowcy są zadowoleni. Jeśli jednak na konsolę trafi port z peceta, który prezentuje się znacznie gorzej - zaczynają się wymówki, próby usprawiedliwienia sprzętu. Dziwne, ale tak właśnie jest (bacznie obserwuję wszystko i wszystkich, Wielki Brat to ja, a ten niewyraźny brodacz z TVN to tylko ściema.) Brakuje Ci "takich a takich" gier na poszczególnych platformach (peceta również należy traktować jak sprzęt do grania - karta graficzna za kilka baniek sprawi, iż zmienisz zdanie)? Właśnie dlatego egzystuje pojęcie "konkurencja". Ale kombinuj dalej...

NIEUSTAJĄCY KONKURS

STWÓRZ REKLAMĘ PE

Witam w kolejnej odsłonie "Stwórz reklamę PE"! Na początek chciałem Was uspokoić, że obiecane 3 gry na PS2 nie przepadły, ani też nie zamieniły się w Memorki. Konkurs, jak zapewne zauważyliście, przeistoczył się w "nieustający", totez wymyśliłem, ze gry rozdam dopiero na zakończenie, które pewnie nastąpi wraz ze spadkiem zainteresowanie, za 2 - 3 miesiące (na razie przodują filmy T. Bobińskiego/M. Połęcia oraz K. Brzeźnego, które są do ściągnięcia z naszej strony WWW). Wracając do spraw bieżących: Marcik Kalata podesłał nieco hardkorową reklamkę, przy wykorzystaniu figurek. Jak widać na zamieszczonej u dołu proPOZYCJI (jednej z kilku), Claire została napadnięta od tyłca przez zombieka, który przewrócił ją i podgryza. (zresztą widać.) Dał też czadu Adnan Zelisko wraz z grupą SoS CKY Team. Chłopaki naoglądali się chyba za dużo MTV ("Jeckass") i pokazali co potrafią, reklamując przy okazji PE (Memorka + zniszczony w akcji numer jest wasz.) Reszta najciekawszych prac rozsiana jest na kolejnych stronach. Byel□ [Ś]







■ Kroiki filmik ukazujący "przechwycanie" w locie wiszącego na drzewie PSX EXTREME. Interesujące.





■ 2 ujęcia z akcji pokazującej kradzież nowego PE a potem udaną probę jego odbicia. Chłopaki się nie oszczędzali :)



CYRK Z PS2

"[...] Nurtuje mnie jedno pytanie dlaczego SONY robi i pozwala na robienie cyrku z PS2?!!! Juz mówię, o co mi chodzi (powołuję się na dane z PSX EXTREME #61, strona 46, i inne rzeczy wyczytane na pojedynczych stronach PE, które za długo by wypisywać, jak i rzeczy oczywista, wiadome kazdemu). (...) Po pierwsze, SONY powinno dążyć przede wszystkim do tego, by gry były jak najlepsze (by więcej zarobić). Dlaczego więc (mimo ze w PE#61 było o Ameryce, ja wspomnę o polskich odpowiednikach) SONY pozwala na nieuczciwe ocenianie gier w oficjalnych gazetach i serwisach internetowych? Czy tylko dlatego, ze dana gra jest od znanej, "sprawdzonej" firmy? Przecież przez to znane koncerny mogą robić tandetne gry i liczyć na wysoką sprzedaż, a Gracz czyta, ze np. FIFA jest lepsze od PES-a. Jeśli jest fanem piłek i gra w FIFĘ u kolegi - zobaczy ze to lipa i nie kupi zadnej piłki, bo nawet nie pomyśli o "gorszym" PES-ie.

H: Pozwolę sobie zauważyć, ze nie tylko SONY powinno dążyc do tego, aby gry sygnowane logiem tej firmy były jak najlepsze (i analogicznie). Wszystkie firmy powinny do tego dążyć: tak developerzy (wkład pracy twórczej), jak i wydawcy (wkład funduszy, aby pobudzić geniusz developerów) - to zamknięty obwód. Bo jeśli produkt okaze się dobry, to wszyscy będą zadowoleni i wszyscy zarobią (na swój sposób). Tzw. giganci pozwalają na nieuczciwe ocenianie (zawyzanie ocen) swoich produktów tylko dla kasy. Są jak prostytutki, ale takie jest zycie. Pieniądz rządzi światem.

Po drugie, czemu SONY zdecydowało się na takie zacieśnienie kręgu developerów? Skomplikowany język programowania i architekturę konsoli pomijam, bo niby ma to dać lepszą grafę itd. Mówię o tym, ze programowanie na PS2 jest drogie, wszystkie podstawowe rzeczy (devkity) są płatne. Skąd początkujący programista, nawet bardzo dobry, chcący zabłysnąc, ma mieć na to pieniądze? Samo wypuszczenie gry to przecież nie tylko prowizja dla SONY, ale też koszty praw autorskich. Przecież to niedopuszczalne, to zabija wolny rynek! A co z biedniejszymi firmami, które stworzą dobre gre?

H: A co ma uczynić koleś, który jest wspaniałym kierowcą, lecz co najwyżej stać go na bilet autobusowy, i to nie zawsze? Hhehhe! Niestety natura popełnia sporo błędów, toteż biednemu zawsze wiatr w oczy wieje. Jednak dla chcącego nic trudnego.

Reasumując: gra PONG nie musi być w gorszym standardzie niz TEKKEN 4, mało tego - moze mieć lepszą jakość i sprzedawać się lepiej i drożej od T4! i w ogóle gry znane są lepsze od dobrych gier, zdaniem SONY oczywiście [. .]" ???, e-mail

Zawsze staram się czytać tekst ze zrozumieniem, ale podsumowującego akapitu nie skumałem. Czy zawaries tu jakies drugie dno albo - o zgrozo! - trzecie? W takim razie mnie to przerasta i urywam konwersację, uciekając z podkulonym ogonem. Bzzz...

LIST MIESIĄCA

Nagroda: "upominek-combo"

PIES NA BABY

"[...] Jak to zawsze bywa na początku pozdrawie się ciocię, wuja i swoje rybki. Ale ja nie o tym. Trzeba kiedys napisać do HiV'a" - pomyślałem. I tak już ze trzy lata mi się zbierało, aby cokolwiek napisać. W końcu się przemogłam, teraz siedzę przed kompem i siłę się na jakieś powazne wywody, co by moje wypociny nie zostały od razu wywalone do kosza. Ale wierzę w Ciebie, że do końca doczytasz, bo mam parę uwag, niekoniecznie istotnych. I niekoniecznie dotyczących gier. Będą to myśli luźno nawiązujące do branży growej.

H: Świetnie. Przy okazji serdecznie dziękuję, iż nie zepodołeś kolejnego listu, w którym autor prosi o wyjośnienie, jak zołotwić kossa w grze X, tudzinż jak wykanać supar 1908-hit combo w TEKKEN TAG TOURNAMENT.

Najpierw słówko o "starej szkole" i "nowej szkole". Ale tylko słówko, dlatego ze temat został niemal całkowicie wyczerpany. Mam 21 lat, studiuję na Uniwerku w Zielonej, na wydziale edukacji artystycznej. Mam taki świetny przedmiot pedagogika. Nasza kochana pani profesor, podobnie jak koledzy i koleżanki są mocno nieuświadomieni w kwestii gier komputerowych. Ze gry kojarzą im się ze znanymi MK i DOOM, tego chyba nie muszę mówić, bo to każdy dyskryminowany Gracz wie. Nasza kochana pani profesor wypowiedała się na temat gier tak, jakby nie znała się na nich wcale, a wiedzę ową wyniosła tylko z wykładów, które miała kiedyś tam, bardzo dawno temu. Widać było klasyczną awersję do gier. Ale takich przypadków było dużo. Ale zaraz, zaraz, jaki to ma związek z "oldschoolem"? Otóż gram od siódmego roku życia i nie będę mówił, jaki to jestem obeznany i w ogóle 'da best', ponieważ wcale tak nie jest. Ale cieszę się, że miałem styczność ze starymi grami, jeszcze w ich oryginalnej formie, bez pomocy emulatorów. Ech, znów się zagubiłam w odmętach wspomnień... Moje puente jest taka, że granie mi nie zaszkodziło. A poza tym nadmienię, ze wychowałem się na filmach, które teraz są oznaczone czerwonymi kwadratami, wiecie... "Rambo", "Obcy", "Zywe trupy", no i jakoś mi to nie zaszkodziło. A co do "starej szkoły", to śmieszy mnie np. taki czternastolatek który się wypowiada na temat, w ogóle nie mający styczności z oryginalnymi platformami. Bo tak naprawdę, to chodzi tu o wspomnienia, a nie 'filozostwo'. "znam oldskul, to jestem fajny".

Po nieco zagmatwanym początku zaczynam łapać wiatr w żagle. napiszę coś o niezdrowych tendencjach. Osobiście nie mam nic przeciw umieszczaniu półnagich babek gdzie się tylko da, ale kiedy ktoś przesadza, to i kwiaty nie rosną. Umieszczenie babeczki w SILENT HILL wg mnie nie jest zbyt trafiona. Wielką przyjemność stanowiło starowanie wystraszonym facetem, który jednak czasem pokazywał jaja (bez skojarzeń proszę) i potrafił rozkwasić łeb gazurką natrętnej lekarce. Kobiety wg mnie nie pasują do krwawych gierek. Z socjologicznego punktu widzenia umieszczanie kobiety w nietypowych rolach nie jest dziś niczym szczególnym. Jednak gdy mają swoje prawa, a i wciskane są wszędzie gdzie się tylko da - trąci mi tu nieco zerowaniem na facetach, ale o tym kiedyś tam się wypowiadałaś, drogi HIVolu. Dziwi mnie mocno fakt, ze socjologia nie porusza w zadowalającym stopniu problematyki semych gier, ponieważ o komputeryzacji było dużo biadolenia [...]"

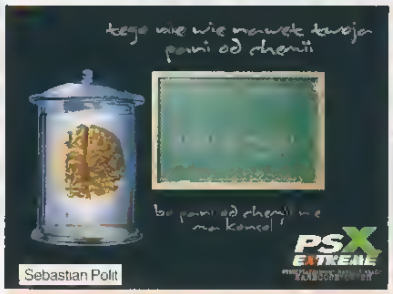
Łukasz Bednarek, Międzyrzecz

H: Nie mo co dorokioć ideologii do nogich łoktów. Umieszczonie kobiet "gdzie się do" we współczesnych groch (i PE :) to zobieg czysto morketingowy. Jeden z moich kolesiów (yo Elvis!), gdy wspolnie cioromy np. w nową bijotykę, podczos pierwszego podejscia bez zostonowienia wykiero postoć płci żeńskiej. Dloczego? Tłomoczy to przyzwyczojeniem, ole znom go no tyle dobrze, aby postowić diognozę: pies z niego no kobiety. Kumosz? Zoimplementowonie w grze loski mo kezposrednie przełożenie no kolejne cyferki pojowiające się no kontach bankowych twórców gier. Żodnej filozofii, żodnej ideologii, po prostu zielone popierki z Woshingtonem i innymi kyfymi prezydentomi USA. Ale i tok dostoniesz nagrodę - wypotruj listonosze:). Mało, no koniec pomockoją Ci bobki z TECMO - popotrz no nie i zostonów się jeszcze roz nod zogodnieniem.



HIV: To chybo nie jest do końco tok. Wspomnienio wspomnieniomi, jednok moim zdoniem Grocz mojący do czynienio z gromi od 20 lot wyostrzo pewne zmysły i nie ruszoją go motywy, przez które "żółtodziób" nie może spoć. Bo tok jok polityk i wino, Grocz im storszy (o roczej kordziej doswiodczony), tym lepszy (mo więcej do powiedzenio, może stosowoć porownania i grzeboć w pomięci kez oporów). Wiedzo książkowo w tym temocie jest równie przydotno, co zeszłoroczny śoieg [S: bla bla, gadoj zdrow].

Listy - skrzynka



BEZ MORAŁU

"[...] Moja konsolowa przygoda zaczęła się w 1998 r., kiedy to w sklepie zobaczyłem CRASHa 2. Wtedy zacząłem radośnie głercować na ukochanym Playu. Kiedy sobie przypomnę noce spędzone z GT, RESIDENTem czy MGS. to łezka mi się w oku kręci. Czasy Playa przeminęły, ale nadeszła era Next-Genów. Nie wyobrażesz sobie jaką wielką rozpacz przeżyłem, kiedy dostałem "bilet" do woja. Nawet mama mówiła "Jak to, rok bez konsoli - ty? Niemożliwe!". Szczerze mówiąc, sam w to nie wierzyłem. Jakoś się udało i przez siedem miesięcy miałem Playa w "syfie". Potem, ze względu na przeniesienie do innej jednostki, musiałem go sprzedać. Było ciężko, ale dałem radę. Pięć miesięcy bez konsoli to nie lada wyczyn (...) Za 19 dni wychodzę do cywila. I wtedy się zacznie. kupię PS2 i będę głercował bez oparnętania. Po bardzo ciężkim roku (uwierz mi) robieniu tych wszystkich rzeczy, których tak bardzo nie lubię, nareszcie będę mógł wstawać o którą chcę, grać ile chcę i robić co chcę. Nauczyłem się doceniać, jaki to jest luksus móc grać w każdej wolnej chwili, nawet na starenkim Playu. Nadchodzą wakacje, plaże, kobiety, a przede wszystkim gry i cywil. Wojsko nic mnie nie nauczyło, oprócz tego, że ciężkie chwile w końcu przeminą. Jaki z tego morał - domyśl się sam. Narka! [...]"

Adnan, ???

Morał z tego taki, że obecnie cieszysz się "wolnością", wylegujesz ne plaży nerwowo rozglądając we wszystkich kierunkach, a "chustę z pomponem" opyliłeś na targu i w zamian na otrzymaną kasę nabyłeś konsolę. Mam choć trochę racji? Nawet jeśli nie - mało kogo to obchodzi. Zabieraj się za odrabianie zaległości, która z pewnością urosły nieprzeciętnie. Gdybym je wypadł z obiegu na rok, to byłoby mi ciężko się pozbierać, oczkolwiek nie ma rzeczy niemożliwych, są jedynie nieodpowiednio realizowane.

CZEKAJ, CZEKAJ...

"[...] Niezmiernie cieszy mnie fakt przynależności do ludzi kochających konsole (że co?), i tylko martwi to, że PS2 jeszcze nie zagościła w moim domu. Ale już niedługo... Pokł co DC i N64 dają wystarczającą dawkę grania, aby nie oszaleć w naszej smutnej i zubożałej, polskiej rzeczywistości. Wobec powyższego oczywistym staje się fakt, że ilość posiadanych Next-Genów jest niewspółmierna do poprzedzającej ten okres ilości posiadanych PSX'ów. Tym bardziej wzrasta frustracja i lekka zazdrość (również moja) w stosunku do osób będących już w stanie Nirwany (czyt. posiadacze N-Genów) (...) Dosyć marudzenia, teraz coś optymistycznego. Otóż, oczekiwanie i cierpliwość zawsze się opłacały, bo kiedy i my przekroczymy tę magiczną bramę upojenie nowymi tytułami będzie większe i bardziej intensywne ze względu na bibliotekę gier i osprzętu. Przecież nie będziemy musieli męczyć się z crapami, ktora SONY serwowało na początku (vide FANTAVISION, SKY SURFER). Może to ekstremalne przykłady, ale miesięcznik ma w nazwie EXTREME, prawda? Pomimo tego, że crapy ukazywały się i będą ukazywać, mamy to czego na początku nie było, a mianowicie ogromny wybór znakomitych tytułów. To, ze cena nowej konsoli wynosi ok. 50% mniej niż półtora roku temu i ciągle spada, nie jest bez znaczenia, również starsze, dobre tytuły można kupić na giełdzie w granicach 30 do 60 zł, co prawda używane, ale za to oryginały (GT3, DMC, JACK&DAXTER itd.) - nawet nie trzeba przerabiać konsoli. Czyż nie jest pięknie czasem dłużej poczekać? Przynajmniej tak sobie to tłumaczę. Czy ktoś podziela moje zdanie...? (...) Pozdrawiam wszystkich "opóźnionych" Graczy next-genowych [...]"

Maciej Dąbrowa Górn.

EXTREME PARTY 4

30-31 sierpnia, Szymocice

Tak, dobrze widzicie! Zbliża się czwarta edycja zlotu Graczy konsolowych oraz Czytelników PSX EXTREME. Wybór ponownie padł na Szymocice, co w głównej mierze podyktowane było pochlebnymi opiniami nt. ostatniego zlotu. Również wstępne założenia imprezy pokrywają się z ubiegłorocznymi, więc jeśli macie okazję, to polecamy zapoznać się z tekstami w numerach PSX EXTREME 61, 62, i 64 (relacja). Miejmy nadzieję, ze tym razem pogoda w pełni dopisze (wszak to nie koniec września!) i wszyscy chętni będą mogli spać pod namiotami (co ograniczy koszty, bo, może okazać się jedyną formą noclegu w razie zbyt dużej ilości uczestników - trzeba jednak się liczyć z tym, ze granie odpada z powodu braku prądu).

Już dziś możecie zacząć organizować się w grupy. Sugerujemy skorzystanie z PORADNIKa #2 w którym opublikowana została baza ZŁAP KONTAKT z listą adresów, telefonów i maili; dodatkowo polecamy zobaczyć odpowiedni temat na Forum na naszej stronie internetowej. Pomyślcie też nad ciekawymi "Crazy Compos" oraz innymi "umilaczami czasu" - jesteśmy otwarci na Wasze propozycje (dzwońcie do Redakcji lub piszcie maila na adres sclera@psx-extreme.pl). Wszystko wskazuje na to, ze do naszej dyspozycji dostępny będzie również basen (z wodą)! Za miesiąc poznacie wszystkie szczegóły. Trzymajcie rękę na pulsie - extremalna impreza zbliża się wielkimi krokami! Do przeczytania za miesiąc!





Listy - skrzynka

Ankieta na forum

Wadliwe konsole - czyli co pod obudową piszczy?

HIV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Wadliwa konsole - czyli... co pod obudową piszczy?". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: "Czy posiadane przez Was konsole ulegają jakimkolwiek defektom? Coś chrupie, zgrzyta, ew. śmierdzi na dobre? Która konsole jest najbardziej awaryjna, która najmniej? Czy wydaliście kasę (i ile?) na naprawy? Kwestia "przeróbki"? Itp.". Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy. (...) Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcia wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych.

"[...] Najpierw był PSX. Po roku przeróbka, po dwóch latach musiałem odwracać konsolę na drugą stronę, po dwóch i pół - wkładać wykałaczkę po trzech - siadać na niej, a po 3 i 1/3 - walić z kolanka. (...) Następnie kochany DeCek. Przez rok bez szwanku, aż sam nie mogłem uwierzyć. Po półtora roku niektóre gry zaczęły wychodzić do menu w takim CRAZY TAXI zamiast postaci były prześwitujące "roboty". Kop podziałał na dwa miesiące. Teraz już nic nie da się zrobić. (...) A teraz PS2. Ciekawa sytuacja. Kupiłem używaną konsolę, ale w stanie idealnym. Jeden ze starszych modeli. Przez pół roku grałem jako tako, przez ostatni rok nie dotykałem jej częściej niż raz w miesiącu. Aż tu pewnego razu chciałem zagrać partyjkę w PES-a i... CD Error. Konsola popsuła się od "niegrania"? [...]" Pido, Warszawa

"[...] Nie ma się co oszukiwać - najbardziej awaryjne jest PS2. Co więc pozostaje? Minimalizacja ryzyka - swoją konsolę trzymam pod szmatką, często ścieram kurz i w ogóle chuchamy i dmuchamy na moją Czamulkę. Gierki mam tylko na DVD - wydaje mi się, że jest to bezpieczniejsze dla konsoli. Mam nadzieję, że dzięki tym zabiegom moja PS2 doczeka wieku emerytalnego (czyli launchu PS3 w Europie, albo i jeszcze dłużej). [...]" Akuma, Wałbrzych

"[...] PS2 - najbardziej awaryjna z konsol. Przerobiona Neo 2.5, konsola V3 działała ok. 6 miesięcy bez problemów. Potem zaczęło coś siadać, aż w końcu zmuszony byłem oddać ją do serwisu. Nie wiem, czy gościu mi nie wcisnął kitu, mówiąc, iż siadł laser. Nie miałem możliwości sprawdzenia prawdziwości jego słów, totez 500 zł poszło się kochać. Po dwóch miesiącach sytuacja się powtórzyła, ale jako że miałem gwarancję na laser, serwisant wymienił mi go bez mrugnięcia okiem. I znowu to samo... Po trzeciej naprawie dowiedziałem się, że mam wadliwą płytę główną, która po dłuższej pracy nagrzewa laser, który "siada". Po ochłodzeniu sprzętu wszystko działa ponownie, oprócz DVD. Teraz nie pozostaje mi nic innego jak sprzedać moją V3 i kupić nową V7 z "Ripperem". Czekam tylko do momentu aż wyjdzie zestaw z Network Adaptorem. W sumie żeby normalnie grać, musiałem wydać 1300 (pierwsza konsola) + 500 (laser) + ok. 1200 (nowa z NA) - 300 (do tyle gdzieś dostanę jak ją sprzedam) = 2700 zł. Tyle kasy! [...]" Mathiu, Mysłowice

"[...] Swego czasu w moim PSX'ie nie kontaktował Dual Shock (tylko gdy grało się na analogu) oddałam go do kolesia, który mi go sprzedał i przerabiał, a koleś dał go siostrzeńcowi (8 lat góra), który z kolei twierdził, że wszystko jest w porządku. Koleś nic nie zrobił przy tej konsoli, a najśmieszniejsze jest to, że jak ją podłączyłem ponownie w domu, to było wszystko w porządku. [...]" Kubolud

"[...] Mam małe problemy z PS2 - kupiłem niedawno, przerobioną. Po kilku tygodniach gierki czasami się "wieszały". Poszedłem z tym do gościa od którego kupiłem konsolę i powiedział, że najprawdopodobniej jest zakurzona i wymaga wyczyszczenia. No i oczywiście gość to zrobi za "jedyne" 100 zł. To ja dziękuję za takie czyszczenie, jakoś przeżyję to wieszanie. Do tego teraz jeszcze pekł ten kawałek tacki na którym jest logo PS, ale myślę, że to wystarczy "kropelka". [...]" Yaxa, Jastrzębie Zdrój

"[...] Dawno, dawno temu w moim domu żył PSX. Konsola jakich mało... nie dało się jej zniszczyć. Spadała kilka razy na podłogę lub kafelki, ale to nic - jej się nie dało zniszczyć. Do teraz mam tę konsolę, ale coś już nie chodzi tak jak kiedyś, jak czyta płyty to tak głośno chodzi, że matka się drze z drugiego pokoju, żebym wantylator wyłączył. [...]" mr_Mati, Katowice

"[...] Jako posiadacz wszelkich konsol stwierdzam, że najbardziej awaryjne jest PleyStation 2. Z Xboxem i GC nie mam absolutnie żadnych problemów, jeśli chodzi o działanie, za to PS2 strasznie głośno chodzi, często zdarza się, że nie czyta płyt przez kilka minut (nawet gdy konsola była nieprzerobiona - były takie przypadki). Jeśli chodzi o starsze konsole, to ani PSX (PSOne), ani DC, ani N64 nie sprawiały mi zbytnich problemów. [...]" Sami

"[...] O konsoli PS2 powiem tyle, że jest za delikatna - trzeba się z nią obchodzić jak z dziewicą, aż trudno uwierzyć, że to następca PSX'a. [...]" EviLT

"[...] Je na szczęście (?) żadnej konsoli nie posiadam, totez żaden z powyższych problemów się mnie nie ima. Chociaż chciałoby się móc wydać te parę srebrników na "zdrówko" swej Czamulki.) [...]" Coolek, Warszawa

"[...] Jestem pod wrażeniem niezawodności konsol NiNTENDO. Mam SNES-a, N64 i GameCube'a - z żadną nie mam najmniejszych problemów. [...]" Conker

"[...] Najmniej awaryjną konsolą jest/był Dreamcast. Tak!!! Mimo wszystkich problemów - laser, niedziałający pad, Memorka - mogłem sobie sam z nimi poradzić. Mój kuzyn niestety zrzucił odkurzaczem swojego DC z biurka, który lądował na ziemi - zepsuła się "płytka" zasilająca, którą wymiana kosztowała tylko 50 zł. Konsola dalej działa!!! [...]" Michaeel

"[...] Moja Czamula ma już roczek i działa w 100% bezawaryjnie, oczywiście nie korzystam z backupów". Niestety, kumple posiadający PS2 "wzbogacone" o modchipa nie mogą tego powiedzieć. Za każdym razem, gdy odpalają ukochaną grę, widzę w ich oczach strach i szczerą troskę o ukochaną, a gdy płytka nie chce zadziałać za dwudziestym razem - na ich twarzach da się zaobserwować szczerą rozpacz. Podsumowując: awaryjność PS2 jest wysoka, ale tylko w przypadku korzystania z backupów. [...]" Wujek, Nowe Ruda

"[...] Konsole Big N są poza zasięgiem SEGA były na drugim miejscu, nie było żadnych problemów, a jeśli już usterka się pojawiała, to samemu można było ją usunąć minimalnym nakładem (cóż, styki się brudzą i trzeba je przeczyścić - taka architektura konsoli). [...]" Shiva, PE

"[...] Mój DeCek musi być czyszczony raz w tygodniu. Muszę go rozkręcać i bardzo dokładnie czyścić laser. Po ok. 4 dniach korzystania z niego jestem zawsze zmuszony ponownie powtarzać opcję z czyszczeniem lasera. Ostatnio w ogóle z niego nie korzystam, do stało się to już dla mnie monotonne. [...]" Ton_Jr, Końskie

"Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal" - jak głosi pewna maksyma. I faktem jest, że dopóki Gracz A nie ujrzy w akcji swojej wymarzonej gry, a jedynie dajmy na to, przeczyta o niej kilka słów, dopóty będzie w stanie trzymać fantazję na wodzy. Gorzej, jeśli przez przypadek Gracz A ujrzy w akcji rzeczoną grę: ruszy niebo i ziemię, aby posiąść ją w okamgnieniu. Podobnie jest z samochodami: jeśli sobie upatrzysz dany model, to będziesz o nim fantazjować, ew. wstrzymywać się z zakupem, czekając na "lepsze czasy". Jednak wsiądź do swojego wymarzonego pojazdu, przejedź się nim kawałek - będziesz ugotowany i gotów oddać życie w imię słusznej sprawy (za "S. Imprezę" ściągam majty na krakowskim rynku - serio! Ktoś zainteresowany show? Ew. oferty proszę kierować do mnie pocztą elektroniczną, szczegóły do uzgodnienia, np. ekstra występ w trakcie odgrywania hejnału.) Podsumowując: ja jestem w gorącej wodzie kąpany i jak coś sobie ubzduram, to muszę to mieć "na wczoraj". Taka niespokojna natura.

TORT(URY)

"[...] Ostatnio doświadczyłem najpiękniejszej chwili w moim życiu... 24. maja br. stałem się pełnoletni.) Ale nie w tym rzecz. Zaczęło się standardowo: masa zarcia, rodzinka, alkohol, babka





kląskająca, że wyrosłem itd. Już zeczynało wiać nudą, gdy do pokoju wjechał mój stary (siema Waldek!) z wielkim tortem w kształcie pada do Playa!) - ogólnie myślałem, że zaraz padnę z radości. Bez kitu - takiej "wizy" na oczy jeszcze nie widziałem! Poczułem się jak w siódmym niebie, serio! Życzę każdemu, żeby chociaż raz w życiu przeżył coś takiego, tym bardziej z rąk własnych rodziców, którzy, jak wiadomo, mają raczej niechętny stosunek do grania!) (...) Jak chcecie, do jeszcze został kawałek (tam gdzie jest "R2") - mogę Wam podesłać!) [...]"
Aras, Poznań

Szczena mi opadła. Waldek ma nietuzinkowe pomysły i wie, jak zadowolić swojego syna. Doprawdy, to chyba najwspanialszy prezent, jaki otrzymałeś w dniu osiągnięcia dojrzałości społecznej, hm? Ja w każdym razie takiego już nie dostanę z okazji osiągnięcia pełnoletności (po "osiemnastce" zostało jeno wspomnienie, hhehe!, aczkolwiek biba była konkretna i z przytupem), życzę natomiast Czytelnikom PE równie wspaniałomyślnych rodziców, którzy nie tylko nie potępiają zainteresowań swoich pociech, lecz je gloryfikują. Pozdro!

FRAME....RA....TE

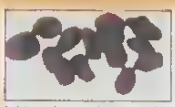
"[...] Boli mnie jedna sprawa. Jestem szczęśliwym posiadaczem PS2, ale przeczytawszy ostatnio recenzje SOUL CALIBUR 2, AMPLITUDE i MIDNIGHT CLUB 2, krew mnie zaleła. Chodzi mi o framerate. Co to, do diaska, ma znaczyć? Jak ktoś śmie wypuszczać grę na konsolę, która skacze? Przepraszam bardzo, czy my mówimy o grach na PC-ty, gdzie dokupimy sobie GeForce'a 5 i Pentium V, czy o grach, które powinny być robione pod konsole? Bo jak mamy się ślinić na grę z bajerancką grafą i trącą animacją (nawet na jeden ułamek sekundy w najmniej zauważalnym miejscu to zbroniel!!), to ja pie***ę taki interes. Kto, do konesko nędzy, śmie wypuszczać takie gnioty? Dla mnie to po prostu dno, upodlenie gorsze od tych bedziewi, które teraz mają czelność wychodzić na ledwo dychającego PSX'a. Już pomijam fakt, ile to jeszcze można wycisnąć z którejś z konsol... Chyba każdy przyzna, że lepiej byłoby zobaczyć o kilka bajerków mniej, a cieszyć się płynną animacją. Od czego wzięło się przekonanie (słuszne zresztą, ale chyba do czasu), że konsole są tak miodne? Bo ich gry zawsze chodziły jak malina! Szybko, płynnie, 60 FPS (albo 50 dla gier PAL) i zero spowolnień, które kaleczyły gry PC-towe. A tu co? Framerate, za który wstawię się malutki minusik do recenzji i obniżę ocenę o pół punkcika... Jakie to żałosne. A dalej jazda z tym gó***m!!! No i co z tego, że to SOUL CALIBUR 2? W to chcą grać ludzie, którzy kochają prędkość animacji, płynność, nie tylko efektowność, ale przede wszystkim efektywność, a tu taka lycha goryczy. Dyskwalifikacja i ze 3 "oczka" w dół za takie zgó****nie całej sprawy!!! Niech się nauczą robić gry pod konsolę, a nie wstawiać kity, że się nie da, bo jakoś inni producenci potrafią wypuszczać gry płynne i szybkie. To wszystko tyczy się nie tylko drugiego SOUL CALIBURa, ale wszystkich tych gier, które wymieniłem. Pewnie jest więcej takich gó***n i jeszcze więcej będzie, ale w SC2 pokładałem nadzieje... Już wolałbym, żeby w



Oto zwykłe polskie dziecko (lat 5), grające na konsoli PlayStation. Jak widać jest ono lekko smutne, gdyż gra w same (s)hity, co oczywiście jest źle dofinansowane. Zrobimy z tym porządek. Zabierzemy mu Pstryka i damy mu prawdziwą konsolę, PS2 Extreme.

Popatrzmy, co z takiego się stało z naszym graczem. Widać znaczną poprawę. Otóż dziecko jest w doskonałym wieku, zaczęło już ubierać jak jego ulubiony bohater gry Tekken 3 - Błajan. Dziecko dotąd nie wiedziało, że Tekken 3 to dobra gra, ale po przeczytaniu recenzji w PSX Extreme już wie, o co chodzi jakby.

RODZYNY



Oswieta lezy jak długa! Wychodzę z takiego właśnie założenia po przeczytaniu porcji listow, którą "przerzucłem" w minionym miesiącu. I pomyślec że niedawno byłe matura. Jeśli jesteś tegorocznym maturzystą, zdałeś ją, a mimo wszystko poniżej znajduje się fragment Twojego listu to gratuluję - jesteś nieprzeciętny! () Zapraszam do lektury (oczywiscie zachowano oryginalną pisownię) □ [hiv]

■ TO PRAWDA ZE W PL WERSJI PS2 NIE MA INTERNETU ? KIEDY WYJDZIE SPYRO 4? X BOX MA INTERNET?" ??? ???

■ "Cześć hiv słuchaj muisz mi powiedzieć co jest lepsze PS2 , xbox czy pecet i czy z PS2 morzna odtforzyć filmy nagrana na od " ???, ???

■ 'Nie poświęcajcie tak cennego miejsca w gazecie na pie*****ne konsole nowej generacji, ponlewaz prawie nikt nie ma tego dziadostwa" Iron i Zięclu, ???

■ 'Mam zastrzezenie do przejścia z PSXa do PS2 Bez jaj ale to jest jak upgrade PieCal No bo sami popatrzcie większość fajnych gier to sequele np GT3, 3T TK4 MGS2 itd Właściwie to tylko sprzęt się zmienił bo gry to prawie to samo" Mec, Reba Wyzna

■ 'Mam pytanie i prośbe A mianowicie dlaczego nie możecie wrzucic do psx extreme czegoś nowego?? A co za problem podnieś troche cene??" Wilku_0 ???

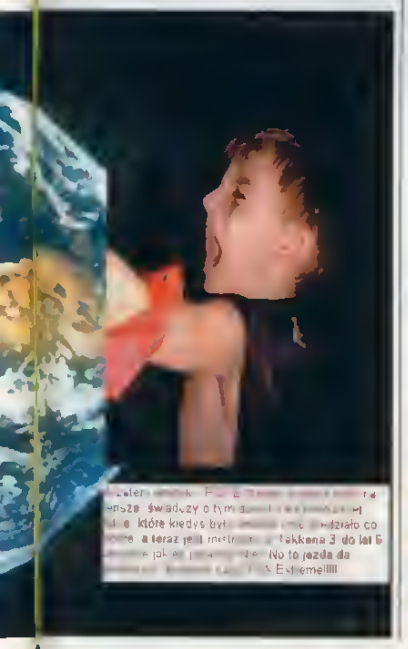
■ "Czy na X-Boxie lub PlayStation2 mozna oglądać filmy DivX tak zeby obraz był w telewizorze? Czy aby móc uruchomic X-Box Live trzeba miec w domu podłączoną linię telefoniczną? Czemu nie odpisałeś na mojego seSMSa?" chanybyk, ???

■ 'Mam pytanko z problemem :) Niedawno kupiłem Nintendo GameCube'a :) Powiedz mi czy dobrze zrobiłem?????????? Aha Mam zamar kupić jeszcze Metrold Pnme i Resident 0 :) ale chciałem kupić PlaySytation 2 // :) zabrakło mi kasy no kupiłem GaCka !!! Czy dobrze zrobiłem ????? Czy GaCek jest dobry ????? PROSZE doradź mi mistrzu :)))) Z góry dziękuję " ??? ???

■ "Bez owijania w bewełne zadam ci pytanie czy po powstaniu Playstation 3 to czy na Playstation 2 przestaną być robione gry? Czy moze pozostanie ona konsolą do grania tylko w sieci? Interesuje mnie to ponlewaz posiadam Playstation 2 I boję się następnego kombinowania jak skołować w jak najszybszym czasie Ps3 (miałem tak z Ps2 opyliłem pół chaty :)) Prosiłbym cię o odpowiedz (pobaw się w Proroka) " Kacper ???

pl(ke)czu nie zmienili grafy od wersji DC, ale żeby to było bez zgrzytów!!! Czy ktoś się ze mną zgodzi???? []" Jun ???

Nie unoś się tak - zejdź na ziemię i ochłoń Co prawda nie zafunduję Ci masazu pleców nie puszczę muzyki relaksacyjnej, postaram się jednak wyjaśnić w kilku słowach dlaczego animacja w grach konsolowych na maszynach N-G przycina Prawdopodobnie nie odkryję ponownie Ameryki twierdząc, że wszystko rozbija się o kasę Kwestia optymalizacji kodu źródłowego me bezpośrednie przełozenie na talent programisty/programistów oraz czas spędzony nad "zrodlówką" W przypadku gdy terminy gonią, kazdy dzień spóźnienia się z premierą danego tytułu ciągnie za sobą określone konsekwencje finansowe Ot, jeden dzien w plecy oznacza dla teamu developerskiego określone straty (ktos za to musi zmoczyć kapcie, nieprawdaz?), w ekstremalnych przypadkach developer naraża się na zerwanie umowy lub znaczne obcięcie planowanych (zakontraktowanych) zysków Zamiast szlifować kod, a co za tym idzie - wkładać w projekt kolejne kupki banknotów developer woli zapewne wypluć na rynek produkt niedoskonały Kolejną wazną sprawą jest kwestia wynikająca z multiplatformowej specyfikacji gier obecnie masa z nich produkowane jest równolegle na wszystkie Next-Geny (ew PS2 oraz iXi), przy czym za developing na konkretne platformy odpowiedzialne są rózne teamy A później słychać już tylko zgrzyt zębów [Ś w dodatku tytułom ktore wymieniłeś Jun, dokuczają MINIMALNE zadyszki framerate'u, ne tyle mete, ze zwykły zjedacz chleba (Ty?), moze Ich nie zauważyć.]



ZAMOTANY

"[] Hello! Ciągle piszecie, jakie to gry są wspaniałe, ile dają nam zabawy Dość! Chciałbym to przerwać (chociaż na chwilę) i odsłonić ciemną stronę szpili Przecież przez ciągłe granie zapominamy o swoich bliskich, mamy coraz gorsze wyniki w szkole gramy zamiast się uczyć, a później dostajemy same "laski" w budzie! Wam to nie grozi bo to wasza praca i wychodzi raczej na dobre niz złe, ale nie wszyscy tak mają Przykładowo, mój kumpel do szkoły chodzi "w kratkę", a gdy do niej idzie - kładzie się spać o 24 00, a wstaje o 05 00 nad ranem, zeby tylko pograć. Przecież to jest chorobal Chociaz do pewnego stopnia go rozumiem, bo sam mam Czamulę i gram ale z umiarem Po kilkugodzinnej sesji przed telewizorem, zazwyczaj kończymy z kumplami ciorane "ogłupiali", za zmęczonymi gałkami ocznymi i nie mamy siły na nic innego, jak tylko położyć się spać Niestety, to jest silniejsze od nas Ale co nam daje wyciskanie czasów do "kącikow", przechodzenie gier na Hardzie? Przeciez to tylko wyrywa nasze cenne godziny z zycia, automatycznie je skracając (powiało grozą) Przeciez mozna robić tyle wspaniałych rzeczy w życiu!!! Zastanówmy się nad tym chwileczkę Dzięki graniu mozemy zasiąść za kierownicami najwspanialszych i najdroższych samochodów na świecie, do woli je rozbijając, bez żadnej odpowiedzialności To właśnie dzięki grom możemy przenieść sre w najwspanialsze zakątki świata, nie wystawiając swoich cennych czterech liter za prog, mozemy się wcielić w najwybitniejsze gwiazdy sportu i poznać słodki smek zwycięstwa lub gorzki - porażki, przy tym drugim wyżywając się oczywiście na biednym padzie ciskając go o podłogę) Ale zaraz, zaraz je miałem narzekać na gry, e nie chwalić je []" Mateusz, Michałowice

Lekko się pogubiłeś w zeznaniach, hiehie! Nic to, przeanalizuj problem raz jeszcze po czym zgłoś się do mnie ponownie A nuż wyniknie z tego coś dobrego)

RODZICE BEZ POJĘCIA

"[] W Polsce wśrod rodziców panuje dziwne przekonanie dot wyzszosci kompów nad konsolami Opieram się ne wiesnym przykładzie Miałem kiedyś PSX'a, Gdy Szerak zdechł, musiałem go sprzedać Dostałem za niego 600 zeta Kasę miałem odłozyć i dalej zbierać ne PS2 Jednak pewnego dnia byłem u kumpla, który posiada full wypas kompa Gdy zobeczyłem grafę w FIFA 2001 (w porównaniu z ISS-em ne Szeraka) - wymiękłem Zapytałem rodziców czy nie dołożyliby mi do kompa Pomyśleli 2 godziny i zgodzili się Gdy pytałem o PS2 - to NIE, bo "komp do Internetu się przyda do szkoły itp itd " Teraz jestem już mądrzejszy i wiem, ze komp to 'full shit a FIFA to dno Pragnę przestrzec wszystkich posiadaczy konsol jeśli chcecie sprzedać PS2 lub inną konsolę, pomyślcie kilka razy bo to może być błąd!!! [.]" Neno, ???

Patrząc ne sprawę z punktu rodzica - jest w tym (ich rozumowaniu) sporo słuszności Oczywiście czym zajmuje się przeciętny nastoletek po tym jak dostaje komputer - wie kazdy Ale rodzice czują się spełnieni dostarczając dziecku multimedialne urządzenie klasy PC Pomijając masę oczywistych spraw pregnę podsunąc wszystkim zainteresowanym plan działania Zamiast wyskoczyć jak Filip z konopi z hasłem "Teto, kup mi konsolę!", proponuję przez kilka miesięcy podsuwać rodzicom pod nos lekturę PE Być moze da to wymierne efekty, być moze nie, ale warto spróbować

Listy - skrzynka

FRAJERSTWO

"[.] Tak się zestanawiam, czy Wy nie jesteście czasami frajerami? Robicie np Billowi Gatesowi zaje***tą reklamę jego kozackiego X-a (ale nie tak kozackiego jak PS2) Przecież gdyby nie Wy, to który przeciętny Gracz wiedziałby tyle o tej konsolce? Powinniście brać od Billa kasiorkę za reklamowanie jego sprzętu i gier []" Grzesiek, Wrocław

A czy kiedykolwiek wypieralismy się "brania" od Billa? Kazdy ma swoją cenę,) Hiehie!

PASEK

"[] PSX EXTREME czytam od czasu, gdy w łazience zostawia ją mój brat (nie do podcierania, oczywiście) Je na grach nie znam się tak dobrze jak on, ale przez pewien okresu czasu graliśmy razem Właściwie czytam tylko "Listy" Niektore są tak "embitne", ze płakać się chce, ale nie neguję tego, ponieważ jest wolność słowa (pióra, czy klawiatury) Jestem płci zeńskiej (tej niby bardziej wrazliwej) i naprawdę szkoda mi osób, które mają do

PORADNIK EXTREME

termin lądowania - 10 lipca

w numerze między innymi:

OPISY

- TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS*
- ZELDA: THE WIND WAKER
- SILENT HILL 3
- PRIMAL
- ENTER THE MATRIX
- POKEMON RUBY / SAPPHIRE

ARTYKUŁY

- HISTARIA ATARI JAK POWSTAWAŁY GRY W GARAŻU
- MROCZNE SEKRETY SILENT HILL
- ŚWIAT XENOGEARS W PIGUŁCE
- JAK ZORGANIZOWAĆ TURNIEJ?

INNE

- KONSOLOWY RING
- PORADNIA: WASZE PYTANIA I NASZE ODPOWIEDZI
- NAPRAW SWOJA KONSOLĘ - JAK USUNĄĆ POPULARNE USTERKI
- NAJNOWSZE TIPSY

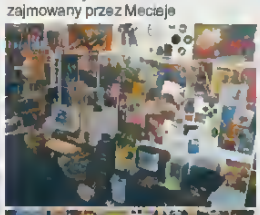
PORADNIK WSKAŻE CI WŁAŚCIWĄ DROGĘ

Listy - skrzynka

HC ROOM czyli... Pokój Gracza!!!

HIV: Nie lubię zawijać makaronu na uszy, totez przekaże wprost, co myślę (cenzurowanie własnych myśli - to nie w moim stylu!) dosłiście ciała. Głównie dlatego, że otrzymałem zgłoszenia od zaledwie kilku na krzyż hardcore'owców, którzy tak przekombinowali swoje lokum, że przypominaję ono "jaskinię Gracza" na całego. Na szczęście poziom nadesłanych prac jest zadowalający. Patrzcie i uczcie się! A że obiecałem nagradzac najbardziej zakręcone projekty, totez obietnicę spełniam.

W pierwszym podejściu największe wrażenie wywarł na mnie HC ROOM zajmowany przez Mecieja





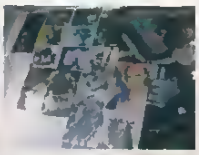
Burzykowskiego z Brwinowa. No, stary, uwiłeś sobie niezłe gniazdko. Na uwagę zasługuje ogólny zamysł (czuć ten feeling, po wkroczeniu na Twój teren nikt nie może mieć wątpliwości, jaka jest Twoja pasja), chaos pod kontrolą i łatwa dostępność do "wszystkiego". Twoja kanciapa robi wrażenie! Czekam na więcej projektów zrealizowanych z takim rozmachem. A nagroda (Memorka) już do Ciebie pędzi.

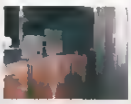
Wiktor Pietraszkiewicz z Wrocławia nie może się poszczycić tak imponującym HC ROOMem jak Maciek, ale doceniam jego gospodarność na małym obszarze (tyci-tyci biureczko i półka) stworzył klimat, który jest wystarczająco wymowny - "TO MÓJ I TYLKO MÓJ KĄT!". Starannie poukładane gry, oldschoolowe sprzęciska i inne trofea (harmonię zakłóca żółte, komercyjne ścierwo, ale z braku laku można je przełknąć;) Memorka już do Ciebie jedzie.





Swój skromny kącik zaprezentował również Marcin Teler z Dąbrowy Tarnowskiej. Może i nie robi piorunującego wrażenia, jednak logos SOUL CALIBUR wymalowany na ścianie to nie kij dmuchał!





Z kolei Piotrowi Jagusiakowi z Dłutowa przesyłam wyrazy szacunku z uwagi na pedantyczne wręcz zachowanie porządku. Plakaty zdobiące ścianę tworzą określony wzór, gazety poukładane "na kant". Co się tyczy konsol - czy w ten sposób wygodnie Ci się z nich korzysta? Hihihi!





To wszystko w tym miesiącu. Mam nadzieję, że choć trochę zagrzałem Was do walki. Czekam na Wasze propozycje - zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxe-xtreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarów (Imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Aloha!

swojego listu przyczepioną plakietkę "Debil Miesiące" czy "Chory". Netomiast podobe mi się to, że jest zachowana oryginalne pisownia, gdyż uświadamiem sobie, na jakim poziomie niektórzy nasi rodacy opanowali poprawną polszczyznę (bez komentarza). Dobrze że nie aziifujecie każdej wypowiedzi, zmieniając jej treść, jak to na pewno robią w "kobiecych czasopismach" [do zg(Red.)ów mam także szacunek do WYJĄTKOWO szczerych odpowiedzi czy komentarzy. Przynajmniej nie ma owijania w bawełnę]. Podsumowując to co napisałem, zwrócę się do osób, która mają coś przeciwko PSX EXTREME (przyjmuję całkowicie bezstronną pozycję): jeśli nie chcecie, to nie czytajcie, chyba że ktoś stoi nad Wami z paskiem (tak jak brat nade mną, hehe) (...) Pozdrawiam wszystkich! [...]"

Marta, Łódź

Do wszystkich zg(Red.)ów pozazdrościć już odgóme rozporządzenie: wszyscy muszą chodzić w zbyt pojemnych gaciach i nosić paski.

NEXT-GEN MUZA

"[...] Cze HIV i całe zg(Red.)akcja! Przez ostatnie dwie miechy męczyła mnie wena i w końcu do Was napisałem. Pewnego "pięknego" dnia wróciłem po lekcjach na chatę i okazało się, że jestem sam w domu, pomyślałem "Poszarpię na Szaraku", więc podłączyłem 3-letniego strupa do "telewizorni" i zacząłem ciorać w kultowego TEKKENa 3. Po pewnym czasie wszedłem do "Theater Mode", "voluma na full" i darmowa, godzinna dyskoteka dla całego bloku. Później zebrało mi się na GRAN TURISMO, z której to gry wypływał zajefany rock. No i przyszła pora na główny wątek tego listu. Zawazyłem że od pewnego okresu czasu - tj. ok. dwoch lat - muzyka w next-genowych gierach nie trzyma już takiego poziomu, jak choćby w wymienionych powyżej tytułach (chociaż TEKKEN TAG też ujdzie w tłoku). Zwróćmy uwagę na takiego T4: jego strona muzyczna zaskakująco przypomina mi tę z drugiej odsłony serii traktującej o turnieju "żelaznej pięści". Albo np. muza z FFX - już tak nie kręci (przynajmniej w moim otoczeniu), jak kawałki z FFVII czy też VIII. Czyżby były to braki pomysłów, czy też lenistwo i spoczywanie na laurach (z całym szacunkiem dla Nobou Uematsu)? [...]"

Adrian, Częstochowa

Jako że przywitałeś się nie tylko ze mną, ale i z całą załogą PE, do klawiatury dopuściłem Mazziego (cho-no-tu!), który z pewnością naświetli problem w pełni fachowo (ponoć zajączek dostał w łeb i stracił bateryjki). (...) **Mazzi:** Udźwiękowienie gier to bardzo specyficzna gałąź muzyki, która rządzi się swoimi własnymi prawami. Przed wszystkim zachowałbym ostrożność podczas dzielenia muzyki na okresy w Twoim kryterium na złote czasy Szaraczka i następujący po nim czas dominacji platform Next-Gen. W nadchodzącym, trzecim PORADNIKu EXTREME znajdziesz mój tekst, który porusza kwestię muzyki w grach - być może pokaże Ci całą sprawę w innym świetle? W muzyce z gier dużą rolę odgrywa SENTYMENT i pewnie dlatego znajome kompozycje z FFVII mają na Ciebie większy wpływ, niż udźwiękowienie "dziesiątki". Dawniej muzyka nadawała grom charakter, zastępowała brak mowionych dialogów i mowy ciała - sugestywnie wspomagała wyobraźnię. W dzisiejszych czasach muzyka z gier podąża w inną stronę, zbliżając się coraz bardziej do sfery zarezerwowanej jak dotąd dla filmowych soundtracków. Nie ma to związku z lenistwem developerów, po prostu takie czasy, man!

PRZEPIS NA GRĘ

"[...] Gdyby Wam się nudziło w letnie dni, to mam dla Was świetną grę. Można grać w Single Player i Multiplayer. Nazwałem ją "Kępa g**na w domu". Jak grać? Idziesz na dwór, wyrywasz z ziemi kępę trawy, nie otrzepując korzeni. Kępę ciskasz w otwarte okno u sąsiada. Kiedy on nieświadomy Twego czynu ogląda w spokoju telewizję, Ty obserwujesz (zlewając przy tym równo), jak kępa trawska spływa elegancko po firance, robiąc w domu niezły burdel. W tym momencie następuje najważniejszy punkt programu "sp***dulka"! Enjoy! [...]"

Michał, Sosnowiec

ROTFL, LOL ltd. A teraz pojedziemy na ryby.

X-TERMINACJA

"[...] Przepowiadam "Apokalipsa wg lucifer Ben_Laden dla PS2" - PS2 zdechnie. No, na pewno nie teraz! Teraz drugi Soniak dostaje świetne tytuły, ale te właśnie tytuły już się kończą! Popatrzcie na MICROSOFT! Xbox nie ma wprawdzie jeszcze tylu świetnych tytułów co SONY, ale wystarczy tylko poczekać gdzieś do maja 2004! Xbox ma full wypasowych zapowiedzi - około 300 wspaniałych (bądź nie) tytułów! Ja osobiście czekam na MOV. VIETNAM. FABLE (o ile wielmożny pan Peter niczego nie skroci), DEAD OR ALIVE 4, DOOM 3 no i na HALO 2! Te gry to już i tak wielkie hity! GTA3 i VC. Jak pisaliście, mają być skonwertowane na Xboxa pod koniec 2004. I co? Soniakowi zostały jeszcze GT4 i MGS3. Jeżeli ten ostatni wyjdzie również na pudło Billa, to SONY leży! Ciekawa, jakie jeszcze SONY ma hity na swą konsolę?! Inne sprawa to Internet. SONY chce zapewne pokazać, że na Necie króluje. KAŁ. PRAWDA!!! Gates już wkrótce otrzyma takie hity, jak COUNTER STRIKE czy nowy UNREAL! Kto w Necie będzie jeszcze grał w jakieś denne wyścigi?! [...]" ben_laden, e-mail

"W jakieś denne wyścigi w Necie" będę na pewno grał ja, no i setki tysięcy entuzjastów tego typu rozrywki. Ostro przesadzasz przyjacielu - stary. Faktem jest, iż line-up nadchodzących gier na iXiego jest imponujący, aczkolwiek SONY nie jest dziewicą na rynku, toteż z pewnością zaskoczy grami na PS2 nie raz i nie dwa. Nie wiem, być może nie doświadczyłeś przyjemności bliższego obcowania z PSX'em podczas jego złotej ery, może nie posiadasz PS2, może jesteś xboxowym fanboyem. Wiem jedno: wszystkie Next-Geny oferują obecnie kozackie gry (nawet "Gacek", który swego czasu miał się kiepsko). Jest w czym przebierać, jest w co szarpać, jest młodzieżowo. Przyszłość widzę "kolorowo", więc i Tobie proponuję założyć okulary z różowymi szkłami.

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PSX (przerobioną) + 2 pady + Memory Card + gry + sprzęt + prasa + nakładka na konsolę (TK3). Cena: 320 zł. Tel. (0-13) 447 16 80 prosić Radka.

Sprzedam wygrywkę gry na PS2 GTA3 za 130 zł. Tel. 0602 364 063.

Sprzedam gry na PSX'a: DUKE NUKEM: TIME TO KILL oraz LAND OF THE BABES WRC, lub wymienię na inne. Kupię CHRONO CROSS i VAGRANT STORY (cena do uzgodnienia). Tel. (0-94) 352 46 54.

JASNOWIDZ NA ETACIE

"[...] Przekręt z przenośną konsolą PS2 w kwietniowym numerze był strzałem w "10". Zatrudniliście jasnowidza, czy co? Tylko z ceną trochę nie trafił, he he! [...]"

Filip, ???

Tak. A skąd wiedziałeś - czyżby przeciek...? Rzaczywiście, postanowiliśmy zatrudnić jasnowidza. Koleś dostał co prawda "umowę o dzieło", ale obecnie już grzeje ciepłą posadkę ("umowa o pracę"), medytując 24/7 i sącząc z gąsiora winko od "zakangcorzonego" Mazziego.)

Chore projekty PS3





HIV: W internecie pojawiły się kolejne chore wizje chorych maytracerów, przedstawiające platformę PS3. Śmiechu jest cała kupa: "pająk" oraz "tandetna, plastikowa, pozbawiona atestu zabawka dla dzieciaków", którą można zdemontować przy użyciu spinki do włosów" - nie wiedzieć czemu, właśnie takie mam skojarzenia. Ech, szkoda słów.

QUO VADIS?

"[...] "Dokąd zmierzają konsole...?" - myślałem pewnego dnia. Doszedłem do kilku wniosków. Grafika to rzecz, która kiedyś nie będzie już istotna. Czemu? Bo gdy oprawa w grach dojdzie do poziomu gdy nie będziemy odróżniać rzeczywistości od świata wirtualnego, to nie można będzie jej już ulepszyć (chociaż... grafika bardziej niż rzeczywista?) Więc wszystko stanie w miejscu. Wtedy twórcy położą nacisk na grywalność. Będzie to istny raj dla tych, którzy twierdzą, że "kiedyś gry były lepsze, bo nie chodziło w nich o grafikę, tylko o grywalność". Drugi wniosek, jaki wyciągnąłem po dość długiej rozmowie z moim tatą (lubiącym prymitywne oldschoolowe gierki) jest następujący: oprócz grafy, w grach "starej daty" jest... klimat. Wyobraźcie sobie, KONAMI wymyśliło, że zrobi prezent właścicielom komórek Nokii (z czarno-białym wyświetlaczem, np. 5510) wypuszczając grę SILENT HILL. SUPER NOKIA. Okej. Chodzimy bohaterami składającymi się z 5 czarnych pikseli. Idziemy, idziemy... O, potwór! Tylko za jakoś się nie wystraszyłem. Czemu? Wydorośliałem z "bojenia się" (HIV: hihihe!) 3 pikseli. Nawet muzyka tego nie ratuje. Potrzebna jest grafa. Czy Wy też tak sądzicie? [...]"

Tomasz, Katowice

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze ślinifem się na widok ciastka z wisienką oraz wpadałem na pomysły godne podziwu (np. wcisnąłem kota do klatki o gabarytach znacznie mniejszych niż on sam, innym razem rozsypałem pinezki na drodze i bacznie obserwowałem reakcje zakłopotanych kierowców...), dzielnie oglądałem filmy wszelakiej maści. Przerzucałem je w

Listy - skrzynka

ilosciach hurtowych, a moja wyobraznia pracowała na najwyzszych dorotach. Do czego pije? W filmach s-f zauwazyłem dziwną tendencję: w co drugim z nich akcja działa się w roku 2016 (mniejsza jednak o to). Futurystyczne wizje przyprawiały o zawrot głowy: drapacze chmur sięgające chmur, przesuwające się po niebie punkty (samochdoy), wirtualny seks i zarcie w pigułkach. Obecnie mamy rok 2003 i nie zanosi się na to, aby samochody miały wzbic się w przestworze. Mało tego, schodzą jeszcze bardziej na ziemię (rzepak), zaś drogi są pełne dziur (monster truck nie przejdzie przegiądu technicznego - juz się onentowałem). Generalnie chodzi mi o to, ze z biegiem lat coraz mniej wierzę w wizję gier imitujących rzeczywistość. Oczywiście, setki milionów połygonów pociągniętych kozackimi efektami przeliczanych w trekcie sekundy przez procesory przyszłości to zadne science fiction, ale... czuję zwątpienie. Obecnie panujące konsole (ze niby Next-Geny tak?) miały zapewnić fotorealistyczną grafikę i podobne duperele - jednak jak to wygląda w praktyce - kazdy wie. Rok 2005 powinien sporo wyjaśnić - jeśli PS3, iXi2 lub GC2 nie zatłuczą nam szczękopadu w materii generowanej grafiki pod kątem 'foto', to nieprędko przyjdzie nam ciorać w takim standardzie. Zresztą czy rzeczywiście tego pragniemy ?

DUPEK?

"[...] Od "gołizny" są takie pisemka jak ****show", a gdy dziewczyna - Misty - zwraca Wam w grzeczny sposób uwagę, to w odpowiedzi dostaje po prostu czystą chamszczyznę. Redaktor w dyskusji z Czytelnikiem zawsze ma przewagę, bo sobie przycina list jak mu odpowiada. Ale w wypowiedziach powinien się kierować poszanowaniem swojego dyskutanta/tki. Tutaj ww. Misty została po prostu wykpiona. Za to wręcz promujecie tych, co wykazują chamskie postawy. Karta pamięci dla Adama Romanowskiego, który o swoim koledze wypowiada się "dupek", a sam zachowuje się jak 200% dupek - to juz naprawdę przesada (...) a waszemu pismu życzę szybkiej upadłości i likwidacji [...]"

Kane, e-mail

Rozpatrzymy przedstawioną przez Ciebie propozycję. Oddzwonimy (...) Następny proszę.

MYŚLICIEL

"[...] Był piątek rano. Wstałem z przeraźliwą myślą: "Dziś sprawdzian z matmy, a ja nic nie umiem!". Zacząłem myśleć... Poszedłem do szkoły. Po lekcji biologii udałem się do wychowawczyni (to było przed matmą) i poprosiłem, czy mogłaby pogadać z babką do matmy, abym nie pisał sprawdzianu? Zacząłem mdleć, kaszleć, siąkać, trzymałem się za brzuch i głowę (tak na niby). Pani wychowawczyni się zdenerwowała, zaraz ze mną gaz do dechy do pielęgniarki, a potem to już tylko telefon po rodziców i o 10.00 rano byłem po szkole. Tata zostawił mnie w domu i pojechał do pracy, a ja mogłem zapuścić się w klimat nowej gry, jaką był TEKKEN 4. I tak przez tydzień. Było cudownie! [...]" Świerszcz, e-mail

Jesteś wspaniałym kombinatorem, przednim myślicielem (niemal myśliwcem!). Lepiej bym tego nie wykombinował... Następnym razem ten sam numer nie przejdzie, postaraj się o złamanie zesymulować złamanie otwarte nogi... Albo nie - ręki (ze złamaną nogą mozesz napisać kartkówkę, nie?) najlepiej tej, którą piszesz. Zawczasu zasymuluj rowniez bol zęba - głowe obwiązane starą szmatą powinna zrobić wrazenie wśród szacownego gremium pedagogicznego. Tylko się nie wygłup, bo rozpoczęły się wakacje!

DC: REAKTYWACJA

"[...] Jak zapewne wszyscy wiedzą, Dreamcast był do początku „dyskryminowany". Wszyscy śmiali się z niego oraz jego gier. Kazdy wołał mieć Pleja. Ja osobiscie posiadałem dwie konsole. Najpierw był Plej - lubiłem na nim pocinać z kumplami, jak i sam, np. w TEKKENa czy GT. Lecz kiedy dostałem Dreama i dopaliłem jakąś płytkę, osłupiałem z wrazenia. Co prawda nie było za wiele gier na DC, ale zdarzały się prawdziwe perełki. Wtedy mało któ zauważał to. A jednak po paru latach pojawiły się sequele wielu gier z DC (np. SOUL CALIBUR) lub po prostu gry zostały przekonwertowane na inne platformy (np. SONIC ADVENTURE 2 na GCN oraz HEADHUNTER na PS2). Patrząc na te gry nie zauważamy zmian. Ta sama grywalność, akcja, a nawet grafika. Kiedyś olewany Dreamcast przezywa swoją drugą młodość. Czyżby "Dreamcast. Reaktywacja"? [...]"

Krzysztof, Wrocław

Oj, zbędna podnieta - IMHO. Porty SEGI (np. 18 WHEELER, SPACE CHANNEL 5) cechują się tym, iz nie rożnią się de facto niczym w stosunku do pierwowzorów. "Niebiescy" idą po linii najmniejszego oporu, serwując odgrzewane kotlety na nowszych, potężniejszych sprzętach, a Ty im jeszcze przykleskujesz? Sequele - no tak powstają, ale to naturalna kolej rzeczy i nie widzę powodu, aby się rozwodzić nad tym problemem (...) Podsumowując, czy mozna mówić o reaktywacji śp. Saturna tylko dlatego że na iXiego została wydana gra PD ORTA? Litości.

PROBLEM?

"[...] Całe Pomorze Zachodnie ząda następnego złotu Czytelników PSX EXTREME u nas w regionie! Przeciez to nie jest chyba problem?! (...) Czemu piszecie, ze złot odbędzie się na Pomorzu, skoro robicie go w Opolu? Ale Wam wybaczamy:) [...]"

Albin & Troope, Pomorze Zach.

Listów o podobnej treści i wydźwięku dostaliśmy kilkanaście. Zaczynając z grubej rury: ich autorom proponujemy korepetycje w zakresie czytania (od podstaw). Tak się bowiem składa, ze kolejne edycje EXTREME PARTY to cykliczne, wielkie zloty Czytelników PE, natomiast EXTREME 2003 (zajawka w poprzednim numerze PE) to OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KONSOLOWY. Wychwytujecie roznicę ?

O LASKACH - C.D.

Nagroda: Karta Pamięci

"[...] Chcę ustosunkować się do problemu "zdjęć panienek" publikowanych na łamach PE. Jestem kobietą (o ile mi wiadomo) i nie mogę zrozumieć, o co tyle szumu. Czy to kwestia niskiej samooceny czy hipokryzji tych wszystkich dourzonych dziewczyn? Ja tam cieszę się, ze mój facet zauważa inne kobiety. Dlaczego? 1> Raczej nie dowiem się, ze wolałby, abym miała zarost, owłosiona nogi i ogólnie byle facetem (chociaz z tym to nigdy nic nie wiadomo). 2> Wiem ze nie ma problemów ze wzrokiem, bez konieczności wydawania kasy na okulistę. 3> Skoro lubi kobiety, nie jest slepy i jest ze mną, to znaczy, ze to je mam to "coś" i niech patrzy do woli (...) A tak bardziej na powaznie... Mam pytanie do wielce zbulwersowanych Czytelniczek, która z nich nie oglądała się za fajnym facetem na ulicy, czy nie komentowała uroków tylnej części ciała przystojniaczka na plazy? Czy nie traktowała ich przedmiotowo w tej sytuacji!? Zróbcie eksperyment: umieśćcie fotkę jakiejś męskiej postaci z gry (proponuję Hwoaranga z TEKKENa - jego nogi są zabojcze!). Zobaczymy ile kobiet zareaguje (za męską część Czytelników - czyli jakieś 90% - nie dopowiadam) [...]"

Lidia Boczkowska, Warszawa

Ludzie mówią/piszą rózna rzeczy. Spotkałem się z opiniami dewot, ktore na co dzień prawdopodobnie udzielają się czynnie w kółku różańcowym, jakoby PE propagowało pornograficzna treści. Buhahe! Ktos tam znhaczył nawet o sąd. Jeśli kogoś stać na opłacenie kosztów za przegraną sprawę - zapraszam na salę rozpraw (...) Lubię kobiety wyzwolone, dlatego Memorka juz do Ciebie jedzie. Lidka. Swoją drogą, sam bym chciał dysponować nogami Hwoaranga, ze nie wspomnę o fakcie umiejętności wywijania nimi na wszystkie strony. Kiedyś rdoiłem szpagat, bez większych problemów, obecnie ciężko mi podnieść girę na wysokość czyjejś szczęki.)

LIST(WA)

"[...] Jestem pechowcem! Mam kompa podłączonego do tzw. "listwy". Listwa jest podłączona do przedłuzacza, ponadto do przedłuzacza podłączona są PS2, odbiornik TV i antena. A dziś padł prąd - j****a listwa się spaliła. Komp na razie nie działa, ale pluję na to, bowiem kiedy włączyłem prąd - piękna zielona dioda się nie zaświeciła. Po prostu się popłakałem! [...]"

Bazyl, Łódź

No to zonk. Czy nikt Cię nie poinformował, ze porządna listwa to taka, która jest wyposazona w dwa bezpieczniki oraz przycisk odcinający ostatecznie napięcie? Oczywiscie, taki bajer słono kosztuje (nawet 50 zeta), ale patrząc dalekosiężnie - inwestycja popłaca. O ile Twój pecet prawdopodobnie juz wyzionął ducha (płyty główne i podzespoły smażą się w najlepsze), tak sprawa PS2 nie jest przesądzona. Udaj się z konsolą do jakiegoś zaufanego elektronika - prawdopodobnie 'strzelił' opornik (koszt nowego kilka złotych). Jeśli jednak poszła się kochać płyta główna - złap się za portfel i zainwestuj w końcu w porządną listwę. Na przyszłość nie kus losu, nawet dysponując poważnymi zabezpieczeniami: podczas burzy wyciągaj wszystkie wtyczki z kontaktów (niejeden się przejechał, jak porządnie rąbnęło i transformator rozpadł się na kawałeczki, ew. wylądował u sąsiada).

NOWONARODZONY

"[...] W marcu ubiegłego roku kupiłem najukochańszą konsolę na świecie, czyli PS2. Szarpałem się na nią przez długie miesiące - do czasu, gdy przyszło zwątpienie. Momentalnie opuściła mnie ochota na granie, miałem nawet zamiar sprzedać konsolę i kupić... kamerę cyfrową (debil ze mnie!). W tym samym czasie przestałem czytać PSX EXTREME. To było straszne i mało brakowało, a sprzedałbym Czarnuli doszła by do skutku. Ale tak się nie stało. Czemu? Dzięki Wam!!! Otóż pewnego dnia, gdy poszedłem do kolegi, zauważyłem u niego świazutki nr PE i chyba z nudów zacząłem go czytać. Kilka artykułów, recenzje, listy - i nagle BUM!!! To było jak olśnienie. Jak grom z jasnego nieba spadło na mnie niesamowita chęć grania, poczułem się jak za dawnych czasów. Od razu poprosiłem kumpla, zeby mi pożyczył GT3 i pobiegłem do chaty gierc ować. To były wspaniałe chwile. Od tamtego czasu czuję ciągłą potrzebę obcowania z konsolami, no i oczywiście z gremi. Nie wiem jak Wam za to dziękować - teraz czuję, ze żyję!!! (...) Ludzie nie przestawajcie grać, gdy poczujecie zwątpienie!!! [...] Ziembol. Niemodlin.

Staramy się nieść dobre słowo. Dobre znaczy się takie, które podnosi człowieka na duchu. Obserwując to, co się dzieje wokół nas, warto od czasu do czasu "odchamić się" i zrefaksować. Gry to jeden z najlepszych znanych nam "odchamiaczy" - oczywiście pod warunkiem stosowania z umiarem. Jeśli ktoś "zmęczony życiem" dorwie się do gier wideo, to raczej nie wyjdzie mu to na dobre. Trza wyjść z domu, pojeździć na rowerze (hi KiLu!), spotkać się ze znajomymi, obalić browca, wybyć na "majowkę" na kocyk, a wieczorem w domu... Wieczorem w domu można robic wiele przyjemnych rzeczy, np. grać.)

KARTECZKI

"[...] Hej! (...) Zawsze gdy przyjeżdzałem do kuzyna, marzyłem tylko o jednym: o posiadaniu tego cudownego, szarego pudła leżącego na półce pod telewizorem. Gdy tylko zasiadałem przed Playem, nie mogłem opanować mocji. Odpalałem FIGHTING FORCE albo MORTALa i grałem ile wlezie. Gdy zostawałem u kuzyna na dłuższy okres czasu, mimo pięknej pogody (wakacje) siedziałem z padem w ręku. Ciotka mówiła "Wyjdź na dwór", a ja nic, dalej grałem. (...) W końcu się przełamałem, "muszę to mieć!" - postanowiłem. Zacząłem prosić, błagać, grozić rodzicom. Przypomniałem sobie, ze jak kiedyś chciałem psa, to wraz z siostrą rozwieszaliśmy w domu karteczki z napisem "My chcemy psa!", co zresztą poskutkowało. Zacząłem robić to samo. Nie mogłem się doprosić, ale w końcu się udało. Na urodziny, pod koniec roku szkolnego (9 miechów harówy i wyrzeczeń!) dostałem Playa. To była jedna z najszczęśliwszych chwil w moim życiu [...]"

Grzegorz, Tychy

Ty mały terrorystol. Posunąłeś się daleko, aczkolwiek z tego co mi wiadomo, cel uświęca środki. Twój list (a raczej jego część) opublikowałem po to, aby wspomóc polski (i nie tylko) przemysł papierniczy. Daję sobie wywąchać pachy, ze w wielu rodzimych domostwach pojawią się kolorowe karteczki przylepiane gdzie popadnie, z tekstem "Ja chcę konsolę!!!" Hehhe!

EMULACJA

"[...] Czy jest taka możliwość, aby Xbox emulował PS2? Tylko ze mnie nie zlewajcie - nie znam się. [...]"

Kubik, Tarnów

Nie ma takiej możliwosci. Dlaczego? Xbox nie dysponuje wystarczającą mocą obliczeniową. Oczywiscie mowię o emulacji 1:1 gry z dźwiękiem, grafika bez przekłamań itd. Bo czysto teoretycznie emulacja sama w sobie jest możliwa - mozna emulować "wszystko na wszystkim". Gorzej z osiągami (np. animacja).

Plebiscyt na najlepsze konsolowe strony internetowe - EXTREMY 2003

Ogłaszamy plebiscyt na najlepsze polskie konsolowe strony internetowe. Udział w plebiscycie moze wziąć kazda strona tematyczna/serwis, który spełnia ponizsze warunki:
- jest przeznaczony dla polskich uzytkowników (prowadzony w języku polskim)
- zawiera treści dotyczące branży konsolowej (pozostałe treści serwisu nie będą oceniane)
- większość lub wszystkie usługi serwisu są bezpłatne
- był przynajmniej raz aktualizowany w tym roku
- strona nie jest dodatkiem do sklepu internetowego
- elementy działalności komercyjnej strony nie przeważają nad elementami niekomercyjnymi

Początkowo miał to byc przegląd stron www. Rozszerzyliśmy jednak formułę, sprawdzona w latach poprzednich o nowe pomysły i nowy sposób oceniania.
Dla najlepszych stron przygotowaliśmy specjalne wyróżnienia - EXTREMY 2003. Strony które otrzymają najlepsze oceny oprocz wyróżnienia dostaną możliwość darmowych reklam w produktach internetowych PSX Extreme.

Osoby prowadzące serwisy, użytkownicy którzy uważają, ze ich ulubiona strona o tematyce konsolowej powinna znaleźć się w takim przeglądzie mogą zgłeszeć swoje kandydatury na adres mazur@psxextreme.pl.
Na zgłoszenie czekamy do końca czerwca.

Saitek Adrenalin Pad - Xbox





Saitek, znany producent PeCetowych, a od niedawne tekze przeznaczonych do konsol akcesoriów przygotował z myślą o posiadaczach Xb serię produktow Adranalin, w sklad której wchodzi opisywany kontroler. Pierwsze wrazenie jest bardzo pozytywne - zapakowany w ladne tekturowe pudełko pad zarówno designem, jak i jakoscią wykonania bije na głowę większość konkurencyjnych produktów, stawiając produkt Saiteka w ścisłej czołówce w renkingu nieoficjalnych certyfikowanych przez MS akcesoriów. Wykonany z dobrej jakości tworzywa, dość maly, wyposazony w gumki zapobiegające ślizganiu się spoconych dloni i 3-metrowy przewód pad bardzo wygodnie lezy w dłoniach, których jednak nie wypełnia, tak, jak oryginalny "balon" - raczej opiera się w sposób podobny do Dual Shocka. Wyraźny związek z tworem MS daje się odczuć dopiero po włączeniu jakiejkolwiek gry - kontroler posiada w identyczny sposób rozmieszczone podłuzne, wypukla przyciski, które ze względu na wielkość urządzenia położone są bardzo blisko siebie, a takze taki sam jak w "belonie" d-pad. Różnią się jedynie, niestaty "in minus", wyraźnie slabsze wibracje i krótkie, ostro zakończone triggery. Kilkakrotnie zdarzylo się tez, ze po włączeniu gry urządzenie przestało reegować, pomoglo dopiero wyjęcie na chwilę wtyczki. Jednego nie można produktowi Saiteka odmowić - precyzji. Niezwykle lekko działające (dla niektórych to wada), mocniej niz w produktach MS wychylające się galki czy (niestaty srednio wygodne) triggery są jednymi z najbardziej precyzyjnych, z jakimi mialem do czynienia. Dzięki temu pad, mimo nietypowego, nieco nieprzemyślanego rozmieszczenie elementów (zbyt wysoko położone spusty, lezące po wewnętrznej stronie urządzenia d-pad i prawa galka), w większości gier sprawdza się bardzo dobrze, wymaga po prostu przyzwyczajenia. Adrenalin Pad stanowi doskonalą alternetywę dla innych, gorzej wykonenych kontrolerów, przy swojej cenie nie moze jednek konkurować z wygodniejszymi produktami MICROSOFTu. Nie lubisz "balona", S-ki są dla Ciebie zbyt male - atakuj, produkt Saiteka powinien przypaść Ci do gustu. [kilu]

WYKONANIE ★★★★☆ ESTETYKA WYKONANIA

ERGONOMIA ★★☆☆☆ WYMAGA PRZYZWYCZAJENIA

WERDYKT ★★★☆☆

Saitek PX4500 – PS2

Kolejnym, tym razem przygotowanym z myślą o PlayStation 2 produktem Saiteka jest futurystycznie, choć na pierwszy rzut oka nieco tandetnie wyglądający PX4500. Dość slabe pierwsze wrazenie zmienia się w chwili, gdy tylko weźmiemy urządzenie do ręki. Pad jest wyraźnie większy od Dual Shocka, przez co lepiej lezy w dloniach. Posiada ponad 3-metrowej długosci przewód, dluzsze, dobrze wyprofilowane chwyty, bardzo precyzyjne przyciski o większym skoku i analogowe galki stawiające znacznie mniejszy opór niz w produkcie SONY (cecha charakterystyczne większości padów Saitaka). Te ostatnie wyposazone zostały w niezwykle ciekawy mechenizm Axis Lock, pozwalający na zablokowanie ruchów danej galki w taki sposób, by te mogła się poruszać tylko w jednej - pionowej lub poziomej - płaszczyźnie. Funkcja ta doskonale sprawdza się we wszelkiego rodzaju wyscigech, pozwalając na bardziej precyzyjne operowanie gazem czy promieniem skrętu. Ciekawostką jest, iż w trybie Digital (a więc np. w grach na PSX nie obslugujących Dual Shocka) analogi dublują funkcję zwyklych przycisków i d-pada- wychylenie prawej galki do przodu daje taki sam efekt, jak wcisnięcie "X", do tylu - "kwadrat" itd. Nie mniej ciekawą, za to znacznie bardziej przydatną funkcją jest tryb Turbo. Pozwala on na przełączenie wybranych przycisków pada w jeden z dwóch (szybki/wolny) trybów autofire. Podczas testów urządzenie spisywało się doskonale, analogowa przyciski i spusty reegowały z odpowiednią precyzją, co nieco do życzenie pozostawiała jedynie mniejsza niz w padzie SONY siła wibracji i wygodny, lecz niezbyt precyzyjny, nie dzielony krzyżak. Pojawily się tez problemy z kompetybilnością w najstarszym modelu PSX - konsola przestawala "widzieć" pada po włączeniu trybu Analog i włozeniu (oryginalnej) Memorki. W nowszych modelach PSX, PSOne i PS2 kontroler sprawdził się doskonale i przy stosunkowo niskiej cenie stanowi świetną alternatywę dla produktu SONY. [kilu]





WYKONANIE ★★★★☆ DOBRE TWORZYWO + ESTETYKA

ERGONOMIA ★★★☆☆ DOŚĆ DUŻY, WYGODNY

WERDYKT ★★★☆☆

KONKURS!

Pytanie brzmi: która z platform w historii konsol, sprzedawano była w zestawie z bezprzewodowym padem?

Termin: do 31 sierpnia (wymagany jest kupon konkursowy!)



Do wygrania są 2 pody ufundowane przez firmę SAITEK (www.saitek.pl lub www.saitek.com)

WYTNIJ KUPON!

TIPSY



RED FACTION II

Wklep te oto kombinacje w cheat menu

Y, C, W, C, Y, X, W, X - cheat mode
W, W, X, X, Y, C, Y, C - wszystkie opcje
C, Y, X, W, Y, C, X, X - wybór poziomu
X, X, Y, W, Y, W, C - super zdrowie
Y, W, X, C, Y, C, X, W - niekończące się amunicja
C, X, C, Y, X, C, X, C - niekończące się granaty
C, C, C, C, C, C, C, C - bouncy grenades
W, C, X, Y, W, C, X, Y - gibby explosione
X, X, X, X, C, Y, X, X - gibby ammunition
C, Y, C, Y, X, X, W, W - rapid reila
C, C, C, C, W, X, C, C - tryb "fat"
X X X X X X X X - "walking dead"
W, W, W, W, W, W, W, W - "szalone' umieranie
Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y - "deszcz ognie"
Y, X, C, W, C, X, Y, W - director's cut
Y, X, Y, X, Y, X, Y, X - żart twórców

W = biały
C = czarny

DYNASTY WARRIORS 4

Będąc w głównym menu wklep podane poniżej kombinacje:

R1, R2, L1, L2, ■ ■ ▲ ▲ - wszyscy generałowie
R1, R1, L1, L1, ■ ▲ ■ ▲ - wszyscy generałowie Shu
R1, R1, L1, L2, ■ ■ ■ ▲ - wszyscy generałowie Wei
R2, R1, L2, L1, ▲ ▲ ▲ ■ - wszyscy generałowie Wu
L1, L1, R1, R1, ▲ ▲ ■ ■ - alternatywne kostiumy

TIGER HILL

Podczas gry wciśnij pauzę, przytrzymaj L3 i wklep następujące kombinacje.

■ ● R1, L1, L2, ■ ■ ■ - wygrywasz dany poziom (tylko tryb Season)
▲ ● ● ● ● - pasek "specjala" rosnia szybciej
✕ L1, R1, R2 ▲ - niekończące się turbo

Będąc w głównym menu wklep następujące kombinacje.

L2, R2, ■ ●, R1, R1, L1, ● ● - wszystkie sezony zaliczone
■ L2, R2, ● ■ L1, L1, L2 - wszystkie poziomy i pojazdy
L2 ■ R2, ● - Kevin Nash odblokowany

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Kody:

GMMSKIN - nieśmiertelność
FLSHWND - regenerator
GRNCHTR - full kontynuacji
HLTHDSE - podwójne HP Hulka
BRNGITN - podwójne HP przeciwników
MMMYHLP - pół HP przeciwników
NMBTHIH - reset wyników
TRUBLVR - wybór poziomu
ANGMNGT - pełny pasek "Rage"
FSTOFRY - niespodzianka
BRCESTN - rozwiązane puzzla

ZONE OF THE ENDERS

Misja Zoredlua

Aby odblokować misję Zoredlua, welcz z nim w trybie "Boes Battle Mode". Podczas walki zapodaj pauzę i wklep tę oto kombinację ↑ ↑ ↓ ↓ ←, → ← → L1, R1.

GAME BOY ADVANCE TIPSY [pLaYmAn]

Super Puzzle Fighter II Turbo

Aby odblokować postacie wcisnij jednocześnie

L+B - Akuma
L+R+B - Dan
R+B - Devilot

GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Aria of Sorrow

Grasz jako Julius Belmont: Po przejściu gry z dobrym zakończeniem, jako imię wpisz "Julius". Po intrze powinienes grać jako Julius Belmont.

MATRIX: REKRUTACJA









SCENARIUSZ: HIV
GRAFIKA: CYSIO

Pila